

PC | PS2 | PS3 | X360 | WII | PSP | DS

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 | ESPECIAL N° 1 | ARG $7.90

Uruguay $80
Chile $1400
Paraguay G 30.000

EXTRA
EDICIÓN ESPECIAL

CAZAFANTASMAS
LA TERCERA PELICULA... ¡ES UN VIDEOJUEGO!

GANATE 10 FABULOSOS JUEGOS ORIGINALES

COMPARAMOS PRECIOS
¿CUÁL CONSOLA O PC CONVIENE EN ARGENTINA?

LOS JUEGOS DE 2008 TODO LO QUE VIENE, EN FOTOS



NEED FOR SPEED PROSTREET | ROCK BAND | ASSASSIN'S CREED | KANE & LYNCH | BEOWULF
MASS EFFECT | HALO 2 VISTA | ¡Y LOS 10 MEJORES JUEGOS DE CADA SISTEMA!

DOMUS EDITORA

contenidos







50. ASSASSIN'S CREED



16.



62. IRROMPIBLES VS. TEAM FORTRESS 2

La integridad en peligro

Los hechos: Jeff Gerstmann, el editor en jefe de Gamespot, hizo un análisis de Kane & Lynch: Dead Men, de Eidos. Eidos tenía empapelado Gamespot con publicidad del juego, miles (¿millones?) de dólares de inversión. Jeff Gerstmann le puso un rotundo 6.0, resaltando muchos de sus defectos. Las publicidades de Eidos desaparecieron "mágicamente" del sitio. CNET, la corporación dueña de Gamespot, despidió a Jeff. El video-review de Kane & Lynch desapareció y el análisis escrito fue editado. Tiempo más tarde, Gamespot cerró la sección User's Score.

La conclusión: No hay que ser un genio para sumar dos más dos. Es obvio que, por presión de Eidos, Gerstmann fue despedido por el puntaje y el tono de su análisis.

La verdad: Sólo la saben los protagonistas, pero ellos no pueden hablar. Gerstmann tiene su boca sellada por motivos legales y el resto de los editores de GS no pueden decir nada tampoco. Según CNET, todo fue una serie de coincidencias: el video review de Jeff no tenía buen audio, justo terminó ese día la campaña contratada por Eidos, y el despido fue por otras causas. Eidos, por otro lado, no se pronunció sobre el tema. Pero mintió en su sitio oficial sobre los puntajes obtenidos.

Este asunto evidencia algo obvio, pero que vale la pena resaltar: los lectores han madurado y, en muchos casos, han superado en criterio e integridad a los autoproclamados gurúes de los videojuegos. Indignados, se volvieron en contra del sitio y de sus anunciantes.

Los que hacemos Irrompibles estamos al tanto de esto desde hace años. Fuimos, somos y seremos lectores y jugadores, antes que periodistas, críticos u opinólogos.

Y claro, como corresponde, renovamos nuestro compromiso de imparcialidad. La única manera en la que un medio puede existir es si tiene y mantiene la credibilidad de sus lectores.

Ha quedado demostrado que el verdadero poder es de ustedes. Comprar revistas o visitar un sitio es un acto democrático. Su derecho como consumidores. Un derecho que los invitamos, con plena confianza, a ejercer.

Maximiliano Ferzzola

PC versus Consolas

Es cuestión de gustos, pero...



"¿Qué es mejor para jugar?". La pregunta eterna de cualquier gamer. Más allá del asunto económico –que analizamos en nuestra guía de plataformas de este número extra de Irrompibles–, lo que nos ocupa es un tema de gustos y conveniencia. Supongamos que tenemos toda la plata del mundo y podemos comprarnos cualquier sistema y todos los juegos que se nos crucen por la góndola. Sí, el sueño de millones, el placer de unos pocos. Agreguen dos factores extraordinarios: disponemos de todo el tiempo que deseemos y de una paz total para concentrarnos en fichinear. Y si quieren, condimentemos nuestro caldero mágico con amigos siempre dispuestos a venir de fiesta o conectarse a cualquier hora a la Red para jugar.

O, supongamos, sean ustedes, en lugar de lectores, periodistas de videojuegos con muchos años de experiencia, metidas de pata aparte (diría Jeff Gertsmann). Eso implica que han jugado a una enorme cantidad de títulos, a veces el mismo en diferentes plataformas, para cumplir con los rigores de la profesión.

Dado este improbable escenario, ¿qué preferirían?

Los que han estado expuestos a la radiactividad comentada (gamers adinerados, con paz, tiempo y amigos siempre listos) o son game journalists seniles que empezaron en los tiempos de PONG tal vez podrían dar la siguiente respuesta: no importa la plataforma, sino el juego.

Esta es la respuesta más imparcial posible, y algo que siempre defendimos quienes formamos este staff desde las épocas de Xtreme PC y Next Level.

> "ES BOCA Y RIVER, ES... COMPUTADORAS VERSUS CONSOLAS, SIN ATENDER RAZONES, SIN CEDER, CATEGÓRICAMENTE".

Pero este asunto es un clásico de clásicos en la Argentina, donde entra al campo otro factor: el pasional. Es una guerrilla de amores y odios, incomprensiones y filosofías. Es Boca y River, es... computadoras versus consolas, sin atender razones, sin ceder, categóricamente.

Lo cierto es que ambas plataformas tienen sus pros y sus contras; y más cierto es que, a la hora de sentarnos a jugar, si somos gamers de pura cepa, lo ideal es tener ambas. Simplemente, hay títulos del mundo de las consolas que nunca se ven en el mundo de las PC; y viceversa.

Hay otra teoría, defendida por Gaucho –Rafael–, el director de arte de esta revista, que dice así: "La combinación per-

fecta es una consola para jugar y una Mac para trabajar". Y lo dice todo el tiempo, abrazado y a los arrumacos con su flamante iBook, sin dejar de mirar cariñosamente a su Xbox 360 dorada, versión Halo 3. Esta teoría es compartida por muchos millones de jugadores de todo el mundo.

Le pedimos a Rodolfo Laborde, alias Fito, un gamer legendario en nuestras filas, que listara las ventajas y desventajas de cada plataforma. El resultado sigue a continuación.

Las ventajas de la PC

Vanguardia: Es la plataforma ideal para quienes disfrutan de los títulos con mayores requerimientos, esos que no se verán ni en sueños en el mundo consolero (como Crysis, cuya tecnología todavía no fue superada). Bueno... tal vez sí se vean, pero nunca con el mismo nivel de detalle.

Precio: Las consolas next-gen están por las nubes, y si a eso hay que sumarle todavía un LCD... No es que a las PC las regalen, precisamente, por estos pagos; pero una muy muy buena máquina les saldrá más barata, y de seguro la utilizarán para muchas más cosas, aparte de jugar. Chequeen la página 44.

Indispensable: "¡Papá, comprame una PS3!". Que tu viejo acepte semejante petición sería algo así como sacarte un 1 con un dado de 20. Lo más probable es que te lleve dos cuadras a cachetazos. Ahora, cambiemos la frase por: "Papá, ¿me comprás una compu?", y el pobre hombre –que sabe de la necesidad de estar informatizado– puede que hasta rompa el chanchito para darnos el gusto, ilusionado por que su pequeño roedor sea alguien en la vida.

Multiuso: Podés chatear, escuchar música, navegar por la Web y, obviamente, jugar. A veces hasta se pueden hacer varias de estas cosas juntas.

Material adicional: Nada como las PC para esto. Hasta antes de la salida de la Xbox 360, hablar de packs adicionales, expansiones y demás yerbas sólo le estaba reservado a las PC. Ahora, los usuarios de consolas next-gen también pueden hacerlo, aunque no sea gratis en algunos casos, pero no tanto ni tan bueno, en muchos casos, lo que se puede conseguir.

Universal: Un control con conexión USB sirve en tu computadora o en la de tu amigo. En las consolas no existe algo semejante, ni siquiera entre la Play original y PS2. ¡Mucho menos entre los sistemas de Nintendo, Sony y Microsoft!

Las desventajas de la PC

Desactualización: La vida útil de una tarjeta gráfica parece ser cada vez menor, obligándonos a cambiar de hardware casi cada año. La RAM siempre es poca, el disco siempre se llena.

Complejidad: Instalar un juego de PC es un ritual devastador. Se requiere una enormidad de espacio, de tiempo, ingresar números de serie, activar en Internet, configurar,



"MIENTRAS EN PC SE VEN, NORMALMENTE, JUEGOS DE PROBADA ACEPTACIÓN, BIEN CLÁSICOS, EN CONSOLAS HAY LUGAR PARA LA EXPERIMENTACIÓN Y LA CREATIVIDAD".

• [IRROMPIBLES] #3
YA DISPONIBLE



Seguramente, si compraron esta Edición Extra, también les interesa nuestra edición normal de la revista, que ya mismo está en todos los kioscos con el mejor contenido del mundo de los juegos. En Irrompibles 3 encontrarán la preview de Brütal Legend, el nuevo juego del creador de Full Throttle y Maniac Mansion, un avance impresionante de Fallout 3, todo para actualizar su PC para jugar, entrevistas a desarrolladores argentinos, y, por supuesto, las reviews de los juegos del mes, como Gears of War, gentileza de Microsoft Game Studios. ¡Además, comprando la revista se pueden ganar uno de los 10 juegos que tenemos para nuestro concurso del mes!

• [IRROMPIBLES.COM.AR]

Este mes decidimos expandir nuestros foros para abrir espacios de comunicación más variados, algo que nos venían pidiendo varios miembros y visitantes del sitio.
Y esto es sólo el principio de una serie de cambios que seguramente les va a gustar.
Los invitamos a ingresar para formar parte de la Comunidad de Irrompibles.
En nuestros foros encontrarán una enorme cantidad de amigos, temas de interés para gamers y adictos al entretenimiento en general, y alguna que otra sorpresita.
Allí también pueden dejarnos sus comentarios sobre la revista.
¡No dejen de visitarnos!



actualizar y... ver si funciona con los requerimientos mínimos (probablemente, no lo haga bien).

Las ventajas de la consola

Durabilidad: Suelen tener una vida útil de 5 años o más. Cualquiera sea el juego que compremos, éste funcionará en la consola perfectamente, o con mínimos defectos. Más tiempo pasa, mejores son los juegos, porque los desarrolladores aprenden a explotar el hardware, que es fijo.
Comodidad: Basta introducir el disco y presionar uno o dos botones. No hay que instalar nada, o al menos no hace falta la intervención directa del jugador. Con las next-gen y sus actualizaciones, la cosa se complica un poco más, pero aún así no requieren más que de responder que sí a una pregunta y esperar unos minutos.
Entorno: Los juegos de consola invitan a jugar tirados en el sofá o la cama, en chancletas; y si vienen amigos, es mucho más fácil pasarla bien sin matarse a codazos.
Innovación: Mientras en PC se ven, normalmente, juegos de probada aceptación, bien clásicos, en consolas hay lugar para la experimentación y la creatividad, con mecánicas de juego novedosas y –en el caso de Wii– títulos basados en las posibilidades de un control sensible al movimiento.

Las desventajas de la consola

Shooters: No bien sentarse a jugar Halo, dan ganas de gritar: "¿Dónde están mi mouse y mi teclado?". Los gamepads son geniales para los juegos de lucha, o para los de plataformas, aventuras y demás. Vibran y todo. Para los FPS no hay nada como un buen mouse.
Televisor: Por lo general, es necesario tener uno propio, porque la familia no soportará que nos adueñemos de la caja boba a la hora de Bailando en el Caño, o como demonios se llame.
Importadas: Traídas oficialmente a nuestro país o no, son carísimas. Algunas necesitan un transformador, otras tienen problemas de video (por ejemplo, si la consola es europea y el juego americano).
Novatas: Xbox 360 posee un excelente servicio online, Live, pero para utilizar todas sus funciones hay que pagar; por el contrario, en las PC esto es gratuito desde hace años. Sony viene súper atrasada en este tema. Wii ofrece clásicos y poco más, nada muy atractivo para el gamer experto.
Descargas: No se puede bajar porno.

Esto último es broma, por supuesto.

[i] Rodolfo Laborde | Fito

Mundos distantes

El placer de rolear sin descanso



Pocos juegos son tan adictivos y profundos como los juegos de rol. Por eso hoy se los considera uno de los géneros más importantes de la industria. Los RPG (Role-Playing Games) son una mezcla de aventura gráfica, acción y personalización. Hay para todos los gustos. Algunos con historias complejas y enormes misterios, otros más orientados a la acción y recolección.

Muchos de los integrantes y colaboradores de Irrompibles somos fanáticos de los RPG, porque los jugamos desde nuestra más tierna juventud. Comenzamos –y continuamos– jugando con los auténticos juegos de rol, esos compuestos de manuales de reglas, hojas de personaje, lápices, dados de veinte caras y viernes madrugados. Nacimos con Dungeon & Dragons a cuestas, y todos tenemos nuestro Manual del Jugador de Call of Cthulhu, Star Wars y The Lord of the Rings, entre otros 18 juegos que descansan en el silencio de nuestras bibliotecas privadas. Abrir esos libros es sentir el fuego de la aventura volándonos la peluca. El paso lógico es jugar también en computadoras y consolas.

Este mes estamos de parabienes. En Xbox 360 se puede disfrutar (importado a un precio de US$ 60 más gastos de envío, por ejemplo desde Gamestop.com) del espectacular Mass Effect (página 56), lo nuevo de BioWare, un grupo de desarrolladores canadienses que nos supo transportar a mundos distantes con juegos como Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire y el futuro Dragon Age. En PC, este mes nos trajo The Witcher (Irrompibles #3, página 34, US$ 50), basado en la serie de novelas y relatos de un escritor polaco que, sinceramente, nos pareció fantástico. ¡Ojalá todos los meses tuviéramos novedades de la talla de estos dos!

Y la felicidad no para ahí. Eidos Interactive acaba de inaugurar este mes un nuevo estudio en Québec, nada menos que para comenzar el desarrollo de Deus Ex 3, un proyecto para el que se tomarán dos años. Recordemos que el primero de la serie se considera como uno de los grandes juegos de la historia del género. ¡Tenemos una alegría impresionante!

Hay muchos que nunca tocaron un juego de rol porque "hay que leer", especialmente los jugadores noveles, que vienen de una cultura hoy llamada "casual". Los invitamos a intentarlo. Es uno de los géneros más satisfactorios, porque con sus historias y sus logros uno se siente transportado a un país maravilloso en el que todo es posible.

A veces hemos tenido que dar clases de historia y diseño de videojuegos. Más de una vez, nos topamos con alumnos cuya única aproximación a los RPG era a través de una computadora o una consola, o que sólo habían jugado MMORPG como Lineage o Ragnarok Online; juegos que, aunque brindan un entorno comunitario y algunos elementos característicos del rol, ofrecen una experiencia limitada. No sabían que existe todo un mundo, mucho más rico, al alcance de cualquiera. Nadie debería jamás perderse de jugar un juego de rol; sea en máquinas, sea al viejo estilo.

Parte de nuestra vida como gamers, parte de lo que somos, es aventura en su más puro estado. No se priven de eso.

Y ustedes, veteranos, ¿hace mucho que no lo hacen? ¿Dónde están esos manuales, dónde los dados? ¿No es hora de volver? Sólo hacen falta unas llamadas.

[i] Durgan A. Nallar | Dan

Society of the Ancients
Los beneficios de la publicidad viral



Ingresen a www.societyoftheancients.com. ¿Qué ven? Parece increíble, pero sí. Al igual que con la versión anterior de Halo (www.ilovebees.com), Microsoft volvió a utilizar esta forma de promoción para Halo 3, que hoy bate récords en ventas. Seguramente, para muchos el término resulte desconocido, incluso aunque hayan sido partícipes. Sin embargo, es una técnica muy utilizada por las empresas a la hora de promocionar sus productos.

La revolución digital en las tecnologías de la información y las comunicaciones causa una impresión profunda en la forma en que funciona el mundo: Internet es su principal exponente.

Diversos autores hablan de "Sociedad de la Información", "Sociedad del Conocimiento" o "Era Digital". Cualquiera de estos términos puede utilizarse indistintamente, y dan cuenta de cómo las computadoras, las redes de información y, en especial, Internet influyen en la vida de todos, cambiando y creando nuevos paradigmas.

Esta característica está directamente relacionada con la aceleración exponencial de la velocidad con la que se transmite la información, siendo un factor clave para el éxito de muchos productos. Un ejemplo claro es la industria del cine de Hollywood.

¿Qué tiene que ver todo esto con los virus y el mercadeo? Mucho. El término "publicidad viral" deriva del inglés "viral marketing", que describe toda estrategia que anima a los individuos a pasar mensajes publicitarios a otros, aumentando rápidamente la exposición de los mensajes y su influencia. Como los virus, estas estrategias sacan provecho de la rápida multiplicación para hacer llegar el mensaje a miles, a millones .[1]

Justamente es lo que hizo Microsoft al lanzar estas campañas virales. Ahora millones de personas, que podían o no conocer el juego, tienen metido el bichito de la curiosidad y la expectativa. En estos momentos, muchos de ellos seguirán contagiando a otros. El nuevo ejemplo es Cloverfield, la película del director de Lost, que inicialmente se dio a conocer como un video "casero" lanzado al azar en Internet (oscuridad, explosiones, la cabeza de la Estatua de la Libertad estrellándose sobre una avenida arrancada de un zarpazo a dos kilómetros de allí por quién sabe qué monstruo, confusión, pánico).

Fernando Coun | Shinjikum

Referencias

1. Wilson, Ralph F. The Six Simple Principles of Viral Marketing. Web Marketing Today. [En línea] Wilson Internet Services, 1 de Febrero de 2005. [Citado el: 12 de Septiembre de 2007.] www.wilsonweb.com/wmt5/viral-principles.htm.



Beowulf, la Leyenda
Grendel ya lo tiene en su celular





Gameloft, la compañía de videojuegos para teléfonos móviles, presentó el mes pasado, para todo el mercado latino, el videojuego móvil basado en el filme del director Robert Zemeckis. Beowulf, la película, fue pensada para estrenarse en salas 3D como iMAX con una mezcla de animación digital y actores reales (Ray Winstone, Anthony Hopkins, John Malkovich, Robin Wright Penn, Brendan Gleeson y Angelina Jolie), y basada en el antiguo poema épico i nglés escrito entre los siglos VIII a XI. Se estrenó en las salas argentinas en noviembre.

El videojuego de Gameloft, fiel al guión del filme, permite asumir el rol del legendario guerrero Beowulf para pelear contra monstruos gigantes (serpientes marinas, dragones, etc.) y usar el entorno para destruir a los enemigos. Es un juego de plataformas, con catorce niveles y más de quince movimientos de lucha con objetos y armas capaces de provocar daño a numerosos enemigos.

Con gráficos excelentes, como pueden ver, y toneladas de acción de la buena, Beowulf para celular es una compra épica que Irrompibles les recomienda. Visiten www.beowulfmobilegame.com para más información y videos.

Agradecemos a Jorgelina Peciña, PR Manager para América Latina, por hacernos partícipes de este juego.

Los juegos de 2008

Lo mejor que viene, en pocas palabras

¿Pensás renovar tu PC o comprar una consola en Navidad, o en algún momento de 2008? Demos un vistazo a lo mejor que se viene, además de Los Cazafantasmas. Fijate cuál te mortifica más, y cuál máquina necesitarías para jugar. ¡Difícil decidir, pero no imposible!



Condemned 2: Bloodshot

Condemned: Criminal Origins (PC, X360) impactó por su agresividad y ambiente de terror. La secuela se viene con más investigación y un combate mano a mano doblemente realista y brutal; también algunos tiritos. Sólo para cazadores de asesinos seriales. | X360, PS3 | ENERO-MARZO 2008

Alan Wake

2008 parece ser el año en el que por fin veremos este thriller psicológico hecho por los creadores de Max Payne (PC, PS2, Xbox). Un escritor insomne en un pueblo siniestro plagado de pesadillas, en el que pasan las mismas horribles cosas que en su novela. Promete mucho. | PC, X360 | 2008

Resident Evil 5

El clásico survival horror, pero como en RE4, con zombis que ya no son los de antes, esos que tanto amábamos. Estos son rápidos y están armados como soldados de elite. No sólo muerden y desgarran, también disparan y te corren con motosierras. ¡A rajar! | X360, PS3 | 2008

Burnout Paradise

La serie de carreras y choques más sorprendente y fresca vuelve con un juego todavía más evolucionado. Todo aquí es "más": potencia, velocidad, gráficos, sonido y espectacularidad. El objetivo no solo es correr, también ir contra las reglas. ¡Un centenar de pruebas nuevas! | X360, PS3 | ENERO 2008

Silent Hill V

En esta ocasión, el monstruoso pueblo recibe a un tipo que busca a su hermano desaparecido. Por primera vez en la nueva generación –luego de aparecer en todos los sistemas y en una futura película–, promete ser más grotesco y más aterrador, y tener un sistema de combate muy robusto. | X360, PS3 | 2008

Mercenaries 2: World in Flames

Mezcla de Grand Theft Auto y guerra moderna, el primer Mercenaries (Xbox, PS2) nos voló el casco de alegría. ¡Qué juego! La secuela ya no es en Corea del Norte, sino en Venezuela, y la bronca es obviamente por el petróleo. Amenaza con ser muy abierto y súper explosivo. | PC, X360, PS3 | ENERO-MARZO 2008

Soul Calibur IV

Si hay un juego de lucha con armas divertido y que produce adicción, ese es Soul Calibur. El cuarto de la serie se viene con gráficos de nueva generación, animación top e inteligencia superior. Regresan los guerreros de siempre –más algunos nunca vistos– y las dos espadas (Soul Edge y Soul Calibur). | X360, PS3 | 2008

Devil May Cry IV

Uno de esos juegos con gráficos que asombran y, afortunadamente en este caso, una jugabilidad de primera clase. Habrá dos personajes jugables: Nero, un tipo duro que tiene brazos demoníacos; y Dante, el cazador de demonios y sus espadotas. Se anticipa como uno de los más grossos. | PC, X360, PS3 | ENERO-MARZO 2008

Grand Theft Auto IV

El más criminal y al mismo tiempo querido juego. Viene con retraso, pero es de los más esperados y ambiciosos GTA. Vuelve pronto con una nueva manera de jugar y gráficos next-gen. | X360, PS3 | ENERO-MARZO 2008

Far Cry 2

Una inmensa evolución de la serie original de Crytek, ahora de la mano de Ubisoft Montreal. Es el primer mundo "abierto" en un first-person shooter, con eventos que cambian según cómo sea jugado, y un nivel gráfico sencillamente apabullante. | PC | ABRIL-JUNIO 2008

Splinter Cell: Conviction

Double Agent, el quinto y último juego con Sam Fisher, lo dejó en muy mala situación. Conviction nos trae a Sam de regreso, dos años más tarde, esta vez como un tipo común que intenta probar su inocencia infiltrándose en pleno Washington y a plena luz del día. ¡Promete! | PC, X360, DS | ENERO-MARZO 2008

Ninja Gaiden 2

El mejor juego de Xbox –en nuestra opinión– tendrá su secuela exclusiva para Xbox 360, publicada por Microsoft Game Studios. Poco se sabe sobre el retorno de Ryu Hayabusa, salvo por videos donde se ve que la jugabilidad seguirá siendo terriblemente desafiante y adictiva. | X360 | 2008

Star Wars: The Force Unleashed

LucasArts intenta recuperar a su gloriosa –pero últimamente deteriorada– franquicia. El nuevo juego cuenta con una tecnología de producción propia que promete mucha potencia visual. La historia se desarrollará entre los Episodios III y IV, en plena cacería jedi. | X360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS | ABRIL-JUNIO 2008



Fallout 3

Uno de los juegos de rol más esperados, nota de tapa de Irrompibles 3. El clásico Fallout se renueva gracias a Bethesda y un engine derivado del de TES4: Oblivion. Primera o tercera persona, armas y un mundo post-nuclear, 30 años después de Fallout 2. Va a ser INCREÍBLE. | PC, X360, PS3 | OCTUBRE-DICIEMBRE 2008



Gran Turismo 5 Prologue

Este se hace esperar, pero pareciera que el motivo es producir un juego espectacular, heredero digno de la legendaria serie de simuladores de carrera, una de las más realistas que existen. | PS3 | ¿MARZO 2008?

Tekken 6

A este lo esperamos porque la serie es un mega clásico de toda la vida; pero, la verdad, no se sabe prácticamente nada, salvo que es un Tekken y lo vamos a poder jugar en alta resolución. Sí, le apostamos un par de fichas, de puro corajudos nomás. | PS3 | 2008



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Otro que se hace esperar. La serie clásica de PlayStation llega muy pronto con el cierre definitivo de la gran historia que todos supimos transitar. Un Snake senil, ánimos de suicidio, guerra tecnológica y vacas del futuro en un juego que podría ser el gran hallazgo de la nueva consola de Sony. | PS3 | ENERO-MARZO 2008

GHOSTBUSTERS



La tercera película... ¡es un videojuego!

Durante un largo tiempo, circuló el rumor de que alguien estaba haciendo un nuevo juego de los populares personajes, hoy íconos de la cultura popular. Algunos falsos, otros ciertos, por fin se confirmó a través de la revista estadounidense Game Informer y de la futura casa editora, Sierra Entertainment. ¡La noticia resultó mucho mejor de lo esperado!

Salimos a cazar datos fantasmas. Y entonces recordamos.



Corría la década de los 80, y entonces las cosas no eran como ahora. Había un sentimiento místico hacia todo lo que tuviera que ver con los fenómenos paranormales. Un sentimiento –diríamos– romántico sobre la vida y lo que hay más allá. Veníamos de tiempos más oscuros, más enigmáticos. El mundo se percibía de otra forma. Si tuviéramos que comparar aquel tiempo con este nuevo siglo, sería como lo que se siente al estar en una habitación en penumbras alumbrados por el neón de la calle, en lugar de en nuestras modernas oficinas de metal y vidrio refulgentes de electricidad y monitores LCD.

Bailábamos breakdance, veíamos Flashdance, teníamos discos de vinilo y casetes, vestíamos jeans blancos y la onda no era emborracharse en las discos, sino al revés: debíamos permanecer lo más frescos posible, porque de lo contrario las chicas salían corriendo. Muchos de nosotros estábamos enamorados de lo paranormal. Habíamos caído en el embrujo de las historias sobre ovnis, apariciones, clarividencia, telequinesis. El Tarot era más respetado que ahora. Leíamos libros totalmente secretos (que habíamos comprado en una librería perfectamente céntrica) sobre las conspiraciones del gobierno de los Estados Unidos. Todos sabíamos que el Triángulo de las Bermudas existía, que había un extraterrestre disecado en el desierto de Nevada, y que Pie Grande asolaba las montañas del gran país del norte. Lo único que era igualito que ahora es que no le dábamos importancia a lo nuestro, y eso que tenemos grandes maravillas en la Argentina, como la Luz Mala, el Domingo Siete, el Pombero, la Ciudad de Esteco, la Mulánima, el Lobisón y la Salamanca.

If there's something strange in your neighborhood

El fenómeno se repetía en todo el mundo, y por eso pegó tan fuerte el estreno de Ghostbusters en 1984, que a nuestro país llegó –creemos– un año más tarde. Sí, solía pasar en aquel tiempo. ¿Recuerdan? Todo era más lento, así que las cosas aterrizaban meses después aquí abajo. A veces, incluso llegaban usadas; era de lo más común ver los estrenos con rayas y cortes, y mataba cuando la cinta se quedaba trabada más de dos segundos, porque uno podía presenciar en la gran pantalla cómo se iba quemando el celuloide hasta dejarnos sumidos en la oscuridad, los silbidos y los gritos de "¡uuuhhh!". Sobre nuestras cabezas, el tipo del proyector bufaba, se oían ruidos de latas y golpes, y seguíamos adelante. ¡Ah, y pasaban dos películas! La de



"relleno", que daban antes de lo que uno iba a ver, solía ser siempre la mejor. Qué tiempos aquellos.

Ghostbusters nos puso la peluca de punta. No sólo trataba sobre fantasmas, sino que planteaba la posibilidad de cazarlos (¡nuevo!), y lo hacía con muchísimo humor. Les contamos todo lo anterior para que recuerden los más viejitos, y para que se ubiquen los más jóvenes: ver una película que comenzaba con una biblioteca que se volvía loca, con libros volando por su cuenta y, a continuación, un parapsicólogo playboy tomando una prueba de clarividencia con las típicas cartas (cuadrado, estrella, ondas, cruz), ya era amor a primera vista. Ver un horrible moco de ectoplasma chorreando era el cielo (¡eso era el famoso ectoplasma!); y el fantasma de la vieja de la biblioteca transformándose en medio segundo en una muerta toda podrida y con la boca muy abierta era un susto infernal seguido de risas nerviosas (no estábamos acostumbrados a los grandes efectos especiales) y una impactante certeza: Ghostbusters sería una de nuestras películas favoritas por el resto de los días.

Las sorpresas no paraban. Minutos apenas del primer susto, llegaba el fantasma glotón; sí, ese verde con forma de cebolla y muy veloz, que con los años se hizo conocido como "Slimer". Poco después quedamos maravillados con los artilugios inventados para el ridículo trabajo de cazafantasmas: el Proton Pack, la mochila atómica con la que disparaban rayos para debilitar a los revoltosos espíritus, la trampa para encerrarlos y llevarlos al depósito en la central; las Ecto-gafas; el Medidor PKE para detectar actividad paranormal; y el espectacular Ecto-I, el carro fúnebre reciclado que usaban como vehículo. Ni hablar de cómo saltamos enfervorizados con el asombroso final, en el que un colosal Marshmallow Man –el Hombre de Malvavisco gigante– atacaba a nuestros héroes. ¡Caramba, era 1985! Nunca habíamos visto efectos especiales de esa calidad.

Cómo explicarles tanta alegría a la salida del cine. Los comentarios duraron semanas. Y con el estreno de Ghostbusters II, en 1989, cinco años más tarde, todos volvimos al cine realmente locos por reencontrarnos con los parapsicólogos Peter Venkman (Bill Murray), Raymond "Ray" Stantz (Dan Aykroyd) y Egon Spengler (Harold Ramis); así como con otros personajes que se habían vuelto muy queridos: el "amorcito" del Dr. Venkman, Dana Barret (Sigourney Weaver); el vecino nerd de Dana, Louis Tully (Rick Moranis); por qué no también Annie Potts (Janine Melnitz), la secretaria de los Cazafantasmas; y, claro, Slimer, el horrible fantasma glotón. Además, dos nuevos personajes se agregaron a la banda de héroes: Winston Zeddemore (Ernie Hudson) como el cuarto cazafantasmas; y el insoportable Walter Peck (William Atherton), inspector de la agencia de protección ambiental, responsable de liberar los fantasmas del depósito del cuartel de bomberos donde nuestros muchachos tenían su oficina. La película no nos decepcionó, y nuevamente quedamos con ganas de más. Ghostbusters ya era un fenómeno.

La primera cinta recaudó más de US$291 millones en todo el mundo –costó US$30 millones–, fue la segunda más exitosa de 1984 (después de Beverly Hills Cop.), y es considerada la comedia más exitosa de los 80. La segunda película alcanzó a embolsar otros US$215 millones.

Con el tiempo, y las ventas residuales, Columbia Pictures recaudó US$580 millones en todo el mundo.

Y luego... ya no hubo más; salvo tres series animadas de televisión; algunos videojuegos para C64, Atari 2600 y SEGA; y un par de comics que aquí muy pocos pudimos ver.





De todas maneras, el fenómeno ya se había hecho ectoplasma en la cultura popular. El merchandising de la licencia se alzó con mil millones de dólares, verdes como Slimer. Había juguetes, ropa, disfraces, alimentos, y todo lo que uno pudiera imaginarse con el logotipo de Ghostbusters, hoy el segundo más reconocido del mundo, detrás de Coca-Cola.

Who ya gonna call?

Dan Aykroyd y Harold Ramis, además de actores, fueron los guionistas de Ghostbusters. En reiteradas oportunidades, cuando les preguntaron si habría una tercera película, estos muchachos –ya muy envejecidos– tuvieron que decir que no. Los tipos están arruinados, y el sólo pensar que se tendrían que calzar una mochila de utilería de 20 kilos a la espalda los hace desistir. Ya no se verían bien ni con los mejores maquillajes hollywoodenses.

¡Pero en el mundo de los videojuegos todo es posible! Tras los rumores de un juego next-gen en desarrollo y de un video YouTube en el que se ve un prototipo ejecutándose en una Xbox 360, Aykroyd salió de las sombras con su arrugado rostro para confirmar que, efectivamente, hay un fichín en plena construcción –que no es el del video–, y que tanto él como Ramis están involucrados en el proceso creativo, incluyendo, en especial, el guión. Los otros dos cazafantasmas –Bill Murray y Ernie Hudson– también participan del juego dando sus voces; además, falta confirmar la presencia de Rick Moranis y Sigourney Weaver. En definitiva, al decir del propio Bill Murray, habrá por fin una tercera Ghostbusters, pero no será una película sino este videojuego, cuyo lanzamiento se prevé en octubre de 2008 y para todos los sistemas (PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii, DS y PSP.

I ain't afraid of no ghosts

La idea de Aykroyd y Ramis es convertir al juego en una experiencia similar a la de ver una película, pero con los beneficios de que podremos interactuar con ella. Es la razón por la que, como jugadores, no encarnaremos a ninguno de los cuatro célebres personajes, sino a un quinto cazafantasmas, un "técnico en armas experimentales".

Mientras avancemos en la historia, situada dos años después de Ghostbusters II, podremos escucharlos dialogar –lanzando sus frases cómicas– por medio de mensajes de radio o cuando los tengamos a la vista.

Al comienzo de Ghostbusters II, los cazadores se ganaban la vida animando fiestas infantiles. Los desastres que habían causado con tal de salvar al mundo del demonio Gozer los habían dejado en bancarrota. Luego, con la derrota de Vigo, el Escarpiano, habían logrado restaurar su prestigio











(a pesar de seguir rompiendo todo). En el nuevo videojuego, los cazafantasmas tienen su agencia brillante y trabajan normalmente echando espíritus simples de casas embrujadas. Pueden seguir rompiendo cosas porque tienen un seguro del Municipio, ganado en retribución por salvar otra vez la ciudad. Nada muy complicado... hasta que llega un nuevo demonio que atrae nubes de fantasmas a Nueva York. El Central Park es un cementerio; la Biblioteca, la boca de Satanás.

La inteligencia artificial del juego mantendrá a los cazafantasmas junto a nosotros, con el fin de transmitir la sensación de estar trabajando en grupo. Serán autosuficientes como para lidiar con las apariciones por sí mismos, capturarlas y salvarnos el trasero. De morirnos, también podrán devolvernos a la acción. No siempre estaremos acompañados, de modo que, en caso de sufrir demasiado daño, sí caeremos bien muertos y habrá que reiniciar el nivel. El daño será al estilo actual; mucho disparar y ser atacado hará que el Proton Pack, que casi siempre estará a nuestras espaldas, se sobrecargue. Habrá que ponerse a cubierto hasta que el artefacto se recupere. Además, los indicadores del Proton Pack –el juego se verá en tercera persona– servirán como barras de energía, para liberar la pantalla lo máximo posible, mejorando la inmersión en el juego.

If you're seeing things running through your head

La empresa desarrolladora encargada de ponerle vida a Ghostbusters: The Videogame (se dice que este nombre podría cambiar directamente a Ghostbusters 3) en sus principales versiones (PC, X360 y PS3) es Terminal Reality. Una empresa de reputación algo dudosa, lamentablemente. Entre sus juegos se cuentan Bloodrayne 2 y Aeon Flux, títulos que dejaron bastante en el tintero. Lo mejor que tiene, hasta ahora, es Metal Slug Anthology, para Wii, que no es precisamente algo creado por ellos desde el vamos. Entonces, ¿qué podemos esperar? Aquí el terreno es peligroso, sin duda; pero según Game Informer, nos van a dar la gran sorpresa. En el equipo de desarrollo hay tipos que estuvieron trabajando en títulos como The Simpsons: Hit & Run y F.E.A.R. La mezcla de experiencias puede caber justo donde lo necesita Ghostbusters: una comedia de horror.

Mark Randel, el programador líder de Terminal Reality, estuvo trabajando durante siete años en un engine de su propia invención –los últimos tres dedicados a los efectos para sistemas next-gen–, cuya



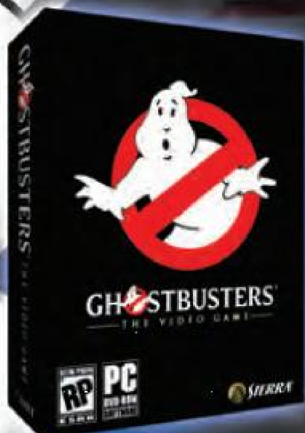
STAY PUFT MARSHMALLOW MAN ¿MALVAVISCO?

Según la Wikipedia, se llama malvavisco, marshmallow, nube o esponjita a una golosina que, en su forma moderna, consiste en azúcar o jarabe de maíz, clara de huevo batida, gelatina previamente ablandada con agua, goma arábiga y saborizantes, todo batido hasta lograr una consistencia esponjosa. La receta tradicional usaba un extracto de la raíz mucilaginosa de la planta de malvavisco, un arbusto, en lugar de gelatina.

principal habilidad es la simulación física. Infernal –así se llama el motor– puede representar con extrema precisión la variación de pesos (por ejemplo, arrojar un auto sobre un escritorio hace pedazos el mueble, echando a volar trozos y astillas cuyo tamaño altera la masa de cada objeto de un instante al siguiente), y sería capaz de manejar hasta mil objetos en pantalla al mismo tiempo sin reducir el rendimiento ni dejar de renderizar e iluminar todo. Los cuerpos caen y quedan en posiciones creíbles, y no "tiemblan" como en los títulos que usan Havok. Los escenarios son altamente destructibles. Al parecer, Randel está agrandado como poroto en el agua con su precioso Infernal.

Esta capacidad del engine fue la que hizo que Sony Pictures, la corporación que tiene la licencia de explotación de Ghostbusters, se decidiera. Y también a Dan Aykroyd y al resto de la pandilla, que declaran haber estado esperando una tecnología tal que superara los efectos de la película de 1989. Los sistemas next-gen ya lo hacen, por lo que Terminal Reality está trabajando sobre PlayStation 3 "sin ninguna dificultad", al mismo tiempo que diferentes grupos se encargan de replicar el progreso del juego en las demás plataformas, como Xbox 360 y PC. Estos últimos, en particular, "están pasando un gran momento" con la conversión.

En tanto, el desarrollo para PS2, Wii y DS está a cargo de Red Fly Studios (que también está haciendo Mushroom Men para Wii y DS). Poco se sabe, salvo que en DS el juego será un tycoon, es decir, un juego de management en el que habrá que llevar exitosamente el negocio de ser un cazafantasmas.



An invisible man sleeping in your bed Who ya gonna call?

¡GHOSTBUSTERS! Lo mejor del juego, realmente, es lo que da

esencia a las películas: cazar fantasmas. Los diseñadores pensaron en un sistema que recuerda a la pesca. El proceso será dañar a los fantasmas con el rayo de protones y, cuando estén mareados, soltar la trampa y hacerlos entrar tirando y aflojando del rayo. El sistema abusará de las posibilidades destructoras de Infernal, porque con los rayos (recuerden: ¡NUNCA crucen los rayos!) haremos saltar en pedazos todo lo que haya alrededor. Hay escenas en el hotel, como en la segunda película, en la que romperemos todo otra vez, incluyendo el enorme candelabro favorito de Slimer; y también en la biblioteca, donde los libros nos atacarán uniéndose y formando horribles monstruos.

Para casos como este último, estrenaremos un rayo de "protones invertidos", de color azul. Algunos espíritus muy feroces podrán ser congelados con el rayo azul, y acto seguido convertidos en millones de trocitos con el clásico rayo verde. No habrá que abusar, porque capturar fantasmas en las trampas nos dará puntos de energía extra y jugoso dinero para invertir en mejoras al equipo.

El cuartel de bomberos será recreado a la perfección. Allí llevaremos las trampas, soltando humo apestoso, para meterlas al depósito y recibir una recompensa. Entre misiones se podrá recorrer el lugar, ¡usar el tubo de emergencias!, recabar datos sobre el demonio y sus fantasmas, interactuar con Janine (no la que ustedes piensan, sino la secretaria) y probar las armas nuevas de Egon. Entre ellas, la principal es una que dispara ectoplasma, una especie de moco verde pegajoso y extremadamente elástico que sirve para hacer chocar objetos –disparando un extremo a cada uno–, para formar una gran trampa para fantasmas al estilo de una telaraña, o para colgar del techo a hombres y monstruos. ¡El uso creativo de esta arma nueva parece muy interesante!

Por desgracia, el glorioso Ecto-1 no se podrá conducir, aunque estará presente. Del multiplayer nada se sabe aún. Y, claro, se podrán coleccionar pequeños logos y muñequitos de malvavisco para destrabar los bonus (cortes de escena, backstage, tapas de comics y otras cosillas).

Entre los enemigos, desde luego estarán revoloteando Slimer y el fantasma de la vieja de la librería. Habrá una cantidad de espectros y monstruos de todos los tamaños, incluso un golem hecho enteramente de libros voladores; y contaremos con el retorno del cariñoso pero tenebroso Stay Puft Marshmallow Man, el Hombre de Malvavisco, en una escena –de las primeras del juego– en la que el gigantesco gordo de azúcar y batido de huevo estará escalando un rascacielos para hacernos pedazos, como siempre, mientras repelemos una horda de pequeños hombrecillos de malvavisco en llamas. ¿Suena extraordinario?

Durgan A. Nallar | Dan



Guía de plataformas

¿Cuál sistema conviene comprar en la Argentina?



Mucho se dice acerca de que es mejor jugar en una consola que en una PC. Y todos, concentrados en el factor puramente económico, tenemos la duda de cuál de todas conviene, de si "pasarnos de bando" o no, si vivir en ambos mundos. Llevados por la realidad que se vive en los Estados Unidos o Europa, parece que solamente un loco elegiría una PC con Windows para cultivar el vicio del fichín. Pero, ¿qué pasa en nuestra realidad?

En la Argentina, las cosas pueden ser muy diferentes. Las reglas del mercado han hecho que tengamos PC relativamente baratas y que las consolas –especialmente las llamadas "next-gen"– alcancen precios exorbitantes, en comparación con los valores en el exterior.

Como ejemplo, una Xbox 360 Pro cuesta US$350 en los Estados Unidos, pero aquí sale US$790. La PS3, allá en el primer mundo, sale US$500 (la versión con disco de 60 GB); aquí, US$950. El costo de importación es altísimo, y ninguna cuenta con presencia oficial en el país, lo cual empeora la situación.

Para colmo, tener una PS3 o una X360 conectada a un TV común es para verdaderos losers.

A continuación, les mostramos, a modo de ejemplo, cuánto cuesta cada sistema en nuestro país –fue necesario hacer un rejunte de piezas compradas en forma local, y otras importadas–, como para tener más claro el panorama nativo. Y también les recomendamos los que, a nuestro criterio, son excelentes compras de fin de año en materia de juegos. Tengan en cuenta que varios de los títulos listados se encuentran en dos o más plataformas.



La necesidad de ver en alta definición

No sólo en PC se juega en alta definición. Las consolas next-gen –PS3 y X360– también soportan video HD en forma nativa, además de tener salida SD (Standard Definition). ¿Qué significa alta definición? Que podemos usar resoluciones de 720i (1280 x 720), 720p, 1080i (1920 x 1080) o 1080p (la i es de interlaced, y la p de progressive, siendo este último un formato de mayor calidad que el primero). Estos formatos multiplican la resolución de un TV convencional. Una vez que vean un Halo 3 o un Bioshock en una Xbox 360, o bien un Call of Duty 4, GRAW 2 o Heavenly Sword en una PS3 con un HDTV, se les caerá tan violentamente la mandíbula al piso que deberán usar yeso por un par de semanas para volver la quijada a su sitio otra vez. Ni qué hablar de un LCD de 42 pulgadas. Los juegos de estas dos consolas están –en su mayoría– diseñados para verse mejor en una pantalla widescreen (no así los de Wii y PS2, que usan televisores normales). De modo que, si van a meterse en el mundo de PlayStation 3 y Xbox 360, no van a saber lo que realmente significa sin tener una manera de ver los juegos en alta definición y formato ancho.

Quizás a simple vista no parece, pero les garantizamos que un televisor común, aunque se vea excelente, es incapaz de transmitir la verdadera experiencia que ofrecen las nuevas consolas de Sony y Microsoft. Si no esperan adquirir un HDTV o un LCD Wide, es mejor elegir la PC para jugar, o bien una Wii o PS2.

Los precios

El monitor más barato de HDTV 720p –la resolución de la mayoría de los juegos de PS3 y X360– no baja de los US$1500 en nuestras pampas... y es de sólo 26''. Si quieren el picor de gráficos a todo trapo en sus PS3, en 1080p, no van a gastar menos de US$3000 en un televisor LCD que soporte esa resolución.

Y eso no es todo. Tanto Microsoft como Sony NO incluyen los cables de alta definición para sus consolas (a excepción de la Xbox 360 Elite, que viene súper enchulada), con lo cual tienen que gastar un morlaco más en comprar un cable de composite o un HDMI (esto depende de cuál entrada tenga el HDTV), que tiene un costo adicional de US$75 u US$80.



Otra opción es con un LCD normal de PC conectado a la consola, previa compra de un cable VGA adicional (US$40). Las next-gen tienen salida DVI, así que se podría comprar un Dell E228WFP de 22" por unos US$500. La ventaja es que, si tenemos una PC, podemos usar la computadora y la consola con el mismo monitor. Pero son sólo 22" Wide contra las 29" o más que tengan instaladas en el living. Una segunda desventaja, quizás, es que también se vuelve necesario tener un equipo de audio conectado a la consola, porque nunca alcanza con los parlantitos que algunos monitores LCD traen incorporados (y son los menos).

En el peor de los casos, sirve un TV convencional, especialmente si es uno grandecito (digamos, 29"). Esta podría ser una buena opción, ¡porque es gratis! (Ya lo compraron papá y mamá para ver tele). Pero no les recomendamos, repetimos, comprar una PS3 o una 360 sin tener dónde verla como corresponde.

La PC

¿Tienen una PC más o menos nueva? ¿Ni sueñan con una consola, pero todavía quieren fichinear con algo bueno? Es posible que se hayan perdido algunos de los mejores. A continuación, les recomendamos nuestro top ten pecero. Los pueden conseguir en los principales locales de computación, tiendas especializadas y en Musimundo.

¿Necesitan actualizar sus computadoras? En Irrompibles #3 les preparamos un completo informe de componentes y opciones.

Para jugar tranquilos y felices

Componente	US$
Core 2 Duo E6750	246
2 GB de RAM DDR2-800	150
Motherboard MSI P35-NEO2 FR	162
HDD 320 GB WD SATA	105
VGA ASUS GeForce 8800GT 512 MB	375
Gabinete	50
Fuente Satellite 600W	89
DVD+-RW	34
Teclado y Mouse óptico MS	50
Monitor Dell E228WFP 22" Wide	500
Logitech Cordless Rumblepad 2	50
Logitech Momo Force Feedback	150
Total	**1961**


Civilization IV

Civilization IV

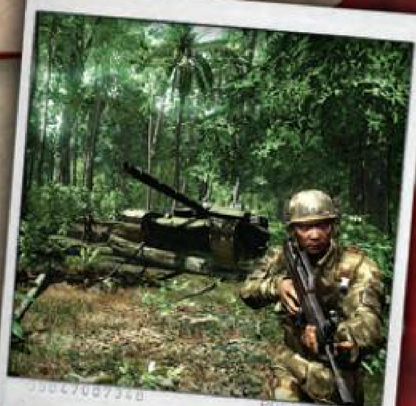
ESTRATEGIA | Octubre 2005 | PC, Mac | E10+ | 9.3

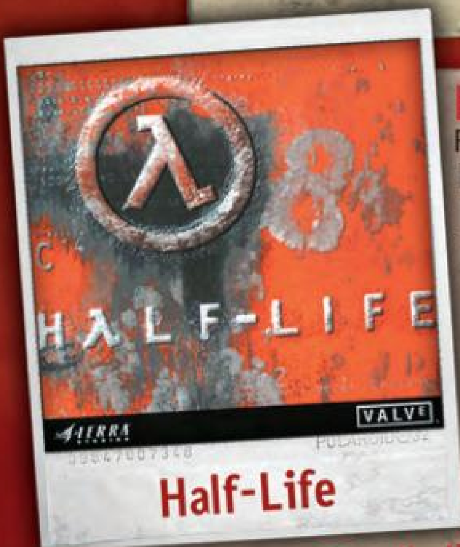
¿Quién dijo que la estrategia por turnos había muerto? De la mano del legendario Sid Meyer, la cuarta entrega de Civilization nos lleva a través de más de 6000 años de historia, arrancando con apenas un poblado que usa lanzas y flechas, hasta convertirnos en una superpotencia mundial capaz de llegar a otra estrella.

Crysis

FIRST-PERSON SHOOTER | Noviembre 2007 | PC | M | 9.3

Americanos, norcoreanos y una horda alienígena mecanizada que, apenas llega, le congela el traste hasta a un esquimal. Todo es cuestión de abrirse paso a los tiros, tirar abajo cada arbolito a puro puñetazo o ser un verdadero camaleón que agarra desprevenidos a todos. El impacto que generó Crysis fue tan grande, que ya lo califican de revolucionario en el género. Cuidado: sólo para PC hiper-poderosas.


Crysis



Half-Life

Half-Life

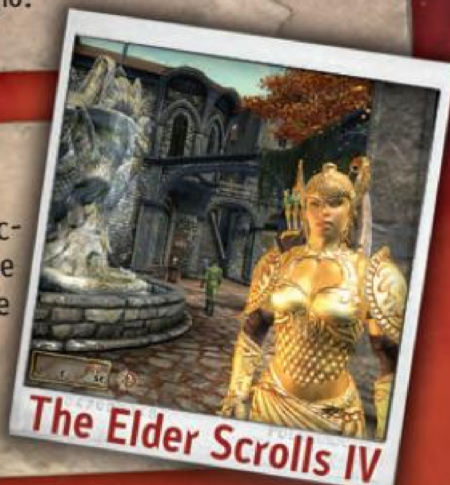
FIRST-PERSON SHOOTER | Noviembre 1998 | PC, PS2 | M | 9.4

Podrá tener casi una década encima, pero todavía se lo sigue nombrando. Half-Life fue el primero, el origen de una saga que todavía sorprende. El padre de Counter-Strike. El que lo comenzó todo. Después de tanto tiempo, ya no hay excusas: cuesta chauchas y palitos, y lo corre hasta el surtidor de una estación de servicio. Si todavía no lo terminaron, o peor aún, si todavía no lo jugaron, sacrilegio. ¡Terrible y vil sacrilegio!

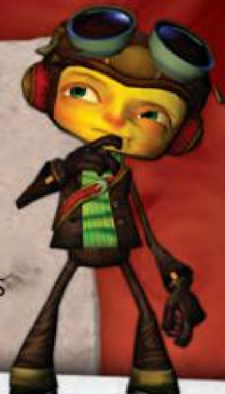
The Elder Scrolls IV: Oblivion

ROL | Marzo 2006 | PC, X360, PS3 | M | 9.3

El heredero de Morrowind, un juego de rol que ofrece libertad de acción y un mundo entero para explorar, con varios gremios a los que podemos servir, y sin mencionar los cientos de mods y el par de expansiones que pueden enriquecerlo aún más. Excelente.


The Elder Scrolls IV


Psychonauts



Psychonauts
AVENTURA / ACCIÓN | Abril 2005 | PC, PS2, Xbox | T | 9.0

El gran juego que nadie jugó. Psychonauts posee una inmensa dosis de originalidad, mezclada con una gran historia y una buena pizca de locura. De la mente de Tim Schafer, el maestro detrás de Grim Fandango (no se pierdan el avance de Brütal Legend en Irrompibles #3). Perderse este juego es un pecado muy serio.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
FIRST-PERSON SHOOTER | Junio 2004 | PC, Xbox | M | 9.1

Después de haber visto la pizza que fue la película, no teníamos muchas fichas puestas sobre el juego. Pero al ver que el pelado liquidaba cualquier cosa que tuviera delante con apenas un cuchillo casero, resultó obvio que es mucho mejor que la película. Podrá tener más de tres años, pero es un juegazo y anda bien en cualquier máquina.


The Chronicles of Riddick


The Orange Box

The Orange Box
FIRST-PERSON SHOOTER | Octubre 2007 | PC, X360, PS3 | T&M | 9.8

Hubo que tolerar más de un año y medio de sufrimiento, pero valió la pena. Gordon Freeman volvió y rompió todo, pero no vino solo: Team Fortress 2, Portal, y tanto Half-Life 2 como Episode One, todos juntos con Episode Two en la misma caja. The Orange Box es la oportunidad perfecta para quien se haya quedado afuera del universo Half-Life, y la que muchos consideran la ganga más espectacular de los últimos tiempos. Imperdible, ni siquiera lo piensen.

Unreal Tournament 2004
FIRST-PERSON SHOOTER | Marzo 2004 | PC, Mac | M | 9.3

¿No les anda el nuevo UT3? En vez de correr a cambiar el hardware, prueben la versión anterior. Es la estrella más rutilante de la saga Unreal; frenético, potente y competitivo. Con su modo Onslaught, la inclusión de vehículos y una comunidad de mods gigantesca, terminó siendo algo mucho más grande de lo que sus creadores esperaban.


Unreal Tournament 2004


World in Conflict

World in Conflict
ESTRATEGIA | Septiembre 2007 | PC | T | 8.9

En una visión surrealista de lo que fuera el final de la Guerra Fría, World in Conflict nos lleva de batalla en batalla, desde una Europa llena de agujeros, hasta la tierra yankie copada por los rojos comunistas. Una gran opción si buscan algo distinto y clásico a la vez.

World of Warcraft
ROL EN LÍNEA |Noviembre 2004 | PC, Mac | T | 9.2

World of Warcraft es todo a lo que los demás juegos en línea aspiran a convertirse, no sólo por su calidad y por la mística que otorga el universo Warcraft, sino por la increíble cantidad de guita que está levantando gracias a sus casi nueve millones de jugadores inscriptos, un número que crece día a día. Muy recomendado, siempre y cuando estén dispuestos a sacrificar su vida social y tengan el presupuesto para la cuota mensual.


World of Warcraft

PlayStation 2



Es la consola más vendida del mundo, todavía, y la más vendida actualmente en la Argentina. Se consigue en cualquier local de videojuegos, en todas las capitales y ciudades del país. C on más de 5000 títulos, con seguridad es un regalo que miles de pequeños estarían felices de ver al pie del arbolito esta Navidad.

¿Qué hay que comprar, además de la consola? ¿Qué juegos les podemos recomendar?

Accesorios

Esta es "old-gen", de modo que con un televisor normal es suficiente. Pero puede pasar que al abrir la caja y enchufar la consola al TV... encuentren el primer horror. ¡La Play 2 viene con un sólo joystick y sin memory card! (A menos que hayan comprado un paquete pirata... cosa que no podemos recomendar, naturalmente, pero es una realidad del país de la que nadie se hace cargo). En fin, ¿cómo van a masacrar a sus hermanos en Pro Evolution Soccer sin el otro control? ¿Cómo van a grabar sus partidas de GTA para no volver a empezar una y otra vez?

Un joystick con Rumble de PS2 sale unos US$10 o US$15; un lindo joystick inalámbrico cuesta unos US$30. Una memory card de 8 MB sale US$10; y una de 64 MB, US$30 (pensar que un pen drive de 1 GB sale sólo US$20, pero no son compatibles).

¿Se compraron Need for Speed o Gran Turismo 4, y jugarlo con el gamepad es un parto? Corran a comprar un volante para PS2 por algo así como US$50 (el genérico). Un Logitech con Force Feedback no baja del centenar de dólares.

Una pistola láser para tirotearse en Resident Evil cuesta unos US$40, pero la experiencia vale la pena ciento por ciento, dado que apuntar con el pad es medio complicado y las PS2 no aceptan mouse.

Si compran una PS2 usada o pirata, tengan cuidado de que el láser no esté masacrado, porque de ser así van a necesitar al menos US$50 para dejar la consola como nueva. Y si la importan por su cuenta, cuidado: les va a faltar el transformador a 220 v.

Para jugar tranquilos y felices

Componente	US$
Consola PS2 Slim	365
Control Adicional Inalámbrico	35
Memory Card 64 MB	30
Volante genérico	50
Pistola Láser	40
Total	**520**



Grand Theft Auto: San Andreas

ACCIÓN / CONDUCCIÓN | PS2, Xbox, PC | Octubre 2001 | M | 9.6

Si quieren sentirse verdaderos delincuentes, este es su juego. GTA. Tres letras. Para ser libres de hacer lo que queramos. Liquidar inocentes, dispararle a la policía, golpear prostitutas, robar autos... Espectaculares escapadas a pie, en auto o moto. ¡Hay de todo y tanto para hacer! Polémico, sólo para adultos, impresionante.

Resident Evil 4

SURVIVAL HORROR | PS2, GC, PC, Wii | Octubre 2005 | M | 9.5

Ya no hay zombis, sino humanos en una aldea española... rápidos, muertos y voraces. Mucho suspenso, mucha acción bruta, mucha sangre, monstruos memorables... Es excelente por donde se lo mire. Una experiencia cinemática que entrega las dosis justas de desenfreno, misterio y horror. Si tienen la opción de elegir, escápenle a la versión en PC, porque apesta.





Prince of Persia: The Sands of Time

AVENTURA / ACCIÓN | PS2, GC, PC, Xbox | Noviembre 2003 | T | 9.1

El retorno del Príncipe de Persia a la nueva generación de videojuegos fue todo un éxito. Ahora es todo en 3D, se puede controlar el tiempo –volver atrás en caso de meter la pata o ralentizar la acción–, realizar movimientos acrobáticos imposibles y disfrutar de una trágica historia en los tiempos antiguos del Medio Oriente. Es fantástico.

God of War

ACCIÓN | PS2 | Marzo 2005 | M | 9.4

Infaltable en cualquier colección. Ultra violento y sanguinario. El placer de apretar botones como condenado y realizar combos mortales mientras los pedazos de los enemigos descuartizados vuelan por el aire. Además, la historia es grandiosa –la brutalidad de Kratos se ganó un lugarcito en nuestros corazones–, y van a encontrar desafiantes acertijos, una banda de sonido orquestal de la hostia, momentos memorables y unos enemigos ¡enormes! Pero, ¡enormes! God of War II es lo mismo, pero elevado a la enésima potencia.





Shadow of the Colossus

AVENTURA / ACCIÓN | PS2 | Octubre 2005 | T | 8.9

Shadows of the Colossus tiene los bichos más grandes. ¡Ni siquiera entran en la pantalla! Es uno de esos juegos que muy pocos conocen. Pero cuando se abre el combate frente a uno de los 16 colosos que hay que derrotar ... ¡Agárrense! Porque no es cuestión de disparar hasta que caigan. Hay que encontrar sus puntos débiles, ¡escalarlos!, sorprenderlos. Cada enfrentamiento es único. ¡Y qué arte!



Burnout

Burnout

CARRERAS | PS2, Xbox, GC, PS3, X360 | Noviembre 2001 | E | 9.0

Carreras de autos y destrucción entre el atestado tráfico y a velocidades imposibles. Premios para el que choca más espectacularmente. Premios para el que rompe todas las reglas. ¡Circuito de choques! La adrenalina acelera por la sangre como nunca cuando le hacemos un finito a un auto que pasa o nos estrellamos a cientos de kilómetros por hora contra una pared. Takedown y Revenge, los últimos dos para PS2, son imperdibles.



Guitar Hero

Guitar Hero

MÚSICA | PS2 | Noviembre 2005 | T | 8.8

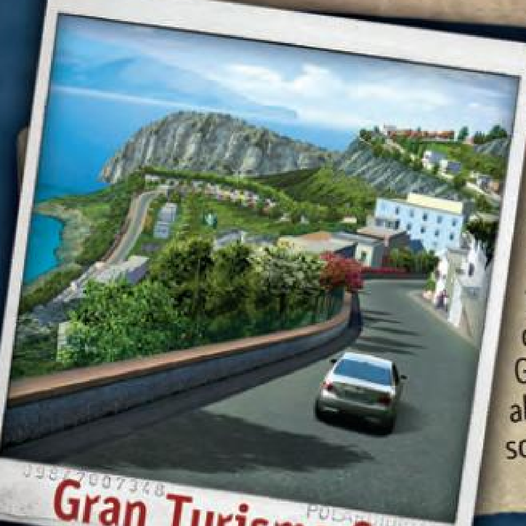
La sensación de los juegos rítmicos. Y sí, se lo puede recomendar a cualquiera, a diferencia de otros juegos que te obligan a bailar como un idiota. Porque, ¿quién no ha soñado alguna vez con tocar la guitarra y ser la sensación de una banda de rock? Guitar Hero viene con guitarra incorporada y decenas de clásicos de la música para rockear. Si Rock Band (pag. 48) es muy caro, o no tienen un gran espacio, consigan este.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

AVENTURA, ACCIÓN |PS2, Xbox, PC | Noviembre 2001 | M | 9.8

Uno de los mejores juegos de la historia. Porque es así, eh. Una experiencia cinemática, dramática, intensa, llena de acción y de momentos memorables. Para los pacientes aventureros que saben esperar y disfrutar de un juego con acción e historia en sus dosis justas. ¡Es amor puro, señores! Si tienen la chance de elegir, quédense con la versión original de PS2.


Metal Gear Solid 2


Gran Turismo 3

Gran Turismo 3: A-Spec

CONDUCCIÓN | PS2 | Julio 2001 | E | 9.6

La máxima expresión automovilística para los más entusiastas de los bólidos. Cientos de autos de reconocidas marcas y modelos, decenas de opciones. Es un simulador, el más completo de PS2. Además, la calidad gráfica es sublime. Con Gran Turismo van a encontrar meses y meses de diversión sin aburrirse. Si se pueden hacer con algún control de volante para la consola, la experiencia es aún más espectacular.

Winning Eleven 8

AVENTURA / ACCIÓN | PS2 | Octubre 2005 | T | 8.9

El fútbol se puede disfrutar en una linda tarde de domingo por TV, en la cancha o en un partido con amigos a mitad de semana en el potrero del barrio. Pero en PS2, la elección es Winning Eleven 8. Es el mejor título de este deporte que van a encontrar. Punto. Ya tiene sus años, pero Konami hizo muy bien los deberes con esta versión. Los que vinieron luego fueron sólo simples retoques, con equipos actualizados y poco más. No hay como juntarse con amigos una noche y jugar los partidos de fútbol más realistas mientras llenamos la barriga de pizza y cerveza. Compra asegurada. No, ¡obligada!



Winning Eleven 8

PlayStation 3



Pocos, muy pocos en nuestro país disponen de una de las nuevas súper consolas de Sony. El precio es alto en el exterior; aquí directamente es prohibitivo para la mayoría. Afuera está bajando. ¿Qué pasará en nuestro país?

Por otro lado, la cantidad y calidad de títulos es bastante dispar, de manera que –si nunca tuvieron una consola de Sony– recomendamos esperar para esta, y mientras tanto disfrutar del placer de jugar con una PS2.

Si ya están decididos, estos son los accesorios que hay que tener.

Accesorios

Como la PS3 no está oficialmente en la Argentina, gran parte de las consolas vienen importadas de USA, país donde utilizan 110V como tensión de alimentación. La PS3 no es autoswitch, así que el primer "accesorio" que deben adquirir es un transformador de 220V a 110V, de al menos 750W por el consumo de la consola. El costo es de unos $100 en las casas especializadas en electrónica. Si la consola está a 220V, es porque fue abierta, y su transformador reemplazado.

Como siempre, la consola viene con un solo gamepad. Hay que comprar otro, a la larga o a la corta. Por unos US$80 tienen un Sixaxis inalámbrico original de Sony, en blister y con tres años de garantía. Si no desean gastar tanto, Logitech tiene su línea Precision Wireless para PS3 por US$60.

Si prefieren un gamepad con cable (los hay), Logitech tiene el ChillStream, un pad con ventilación para que no nos transpiren las manos (a-lu-ci-nan-te) que cuesta sólo US$45 o US$50. Si quieren jugar carreras, les va a salir un poco más caro que en la PS2, porque un volante con Force Feedback Logitech o similar cuesta unos US$100 en su modelo básico; y el súper dúper G25, unos US$300 (este último se puede usar en PC también).

Otra ventaja de la PS3 es que acepta teclados y mouses bluetooth. Un teclado inalámbrico, por ejemplo de Apple o Logitech, se puede utilizar a la perfección, previo desembolso de US$80 aproximadamente. Ideal para los FPS.

El chiche que más nos gustó fue el Bluetooth Remote Control, que vuelve a la PS3 el media center perfecto para HDTV, gracias al lector Blu-ray de la consola. Este artilugio cuesta unos US$45 o US$50, y es por lejos una de las mejores compras que se le puede hacer a la consola en estos momentos (¡Además, claro, del HDTV!).

Una PS3 Asesina

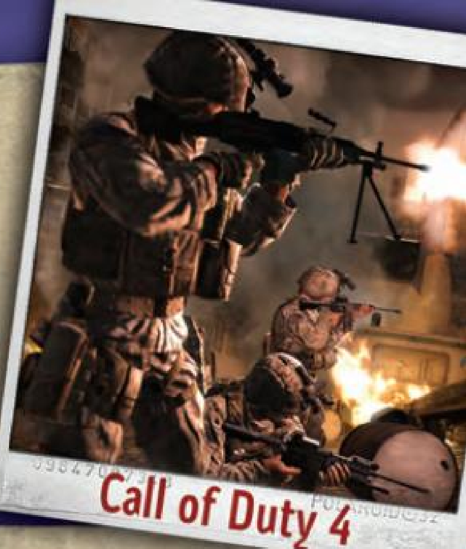
Componente	US$
PlayStation 3 80 GB	990
Transformador 220/110	30
Joypad Sixaxis	80
Volante con Force Feedback	100
Teclado y mouse Bluetooth	80
Control Remoto	50
Monitor Dell E228WFP Wide	500
Total con monitor	**1790**
TV HDTV LCD 40" Samsung	3000
Cable HDTV	80
Total con HDTV	**4370**



Call of Duty 4: Modern Warfare

FIRST-PERSON SHOOTER | Noviembre 2007 | PS3, X360, PC | M | 9.5

Atrás quedaron la horda de nazis, las campiñas francesas y la voz de Stalin gritando por los altoparlantes. La cuarta entrega de la saga Call of Duty nos presenta toda la rosca que podamos desear, con soldados americanos y británicos usando lo más top en cuanto a armamento y equipamiento, enfrentándose a un ruso y un árabe que quieren romper todo. Con una excelente campaña para un jugador y un multiplayer genial, es una compra casi, diríamos, necesaria.



Call of Duty 4



Assassin's Creed

Assassin's Creed

AVENTURA-ACCIÓN | Noviembre 2007 | PS3, X360 | M | 8.5

Puede traer reminiscencias de la vieja saga Thief mezclada con algo de Prince of Persia, pero esta vez no hay que robar nada ni rescatar a ninguna princesa, sino tomar el papel de Altaïr, un experto asesino de la época de la Tercera Cruzada que tiene la misión de liquidar a nueve blancos críticos. Ideal para quien guste del sigilo dentro de un juego. Pueden ver la review en la página 50.

DiRT

CONDUCCIÓN | Junio 2007 | PS3, Xbox 360, PC | E | 8.3

Los maestros detrás de los juegos de Colin McRae lanzaron la sexta y posiblemente última entrega de esta saga tras la muerte del piloto, y lo hicieron a lo grande. Autos oficiales, circuitos reales y una física mejorada, levantando barro y grava con cada curva cerrada. ¡DiRT es indispensable para el fierrero!



DiRT



FIFA Soccer 08

FIFA Soccer 08

DEPORTES | Septiembre 2007 | Todas | E | 8.3

¡Y no podía faltar el clásico partido de fulbo! Por más que haya perdido mucho terreno frente a los Pro Evolution, la versión 2008 del juego oficial de la FIFA tiene gráficos superiores a los vistos en otras plataformas y tanta música que parece Creamfields. El conteo de ligas llega hasta las treinta, y si bien la Argentina sigue brillando por su ausencia, en la sección Resto del Mundo pueden encontrar a Boca y a River. En otras palabras, el clásico del fútbol argentino.

Ninja Gaiden Sigma

ACCIÓN | Junio 2007 | PS3 | M | 8.7

Ninja Gaiden Sigma transporta a PS3 todas las piñas y patadas que pudimos disfrutar en Ninja Gaiden Black de 360, pero con mejores gráficos y algo inédito en la saga: se puede jugar con Rachel, a quien Ryu debió salvarle el (precioso) trasero más de una vez en el pasado. Los fans puristas de Ryu dicen que Black es mejor, pero si nunca pudieron jugar nada de la serie, Sigma es una oportunidad extraordinaria.



Ninja Gaiden Sigma

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

FIRST-PERSON SHOOTER | Marzo 2007 | PS3, PSP, X360, PC | T | **8.7**

Apenas un día después de lo que pasó en el primer Warfighter, ahora los espectros –con Scott Mitchell a la cabeza– deben seguir batallando a los rebeldes mexicanos, aunque con una vuelta de tuerca: tienen un par de bombas nucleares ucranianas, misiles pakistaníes y todas las ganas de hacer algunos cráteres en suelo estadounidense. Mucho trabajo de equipo, fantásticos gráficos y el placer de ser los chicos buenos reventando a los malos.



Ghost Recon



The Elder Scrolls IV

The Elder Scrolls IV: Oblivion

ROL | Marzo 2006 | PC, X360, PS3 | M | **9.3**

Está en PC. También está en Xbox 360. ¿Tiene algo que envidiarles la versión de PS3? En lo absoluto. Toda la magia de Tamriel fue trasladada a la consola de Sony. La versión de PS3 trae algo que las otras plataformas deben conseguir por separado: El Plug-In llamado Knights of the Nine. Con eso ya tienen para rato; pero si todavía quieren más, busquen la versión Game of the Year, que incluye la última expansión: The Shivering Isles.

Rainbow Six Vegas

FIRST-PERSON SHOOTER |Diciembre 2006 | PC, X360, PSP, PS3 | M | **8.6**

La acción se va directamente a la Ciudad del Pecado, que termina en jaque por una imponente invasión terrorista. Entre pasillos de hotel y máquinas tragamonedas, Rainbow Six defenderá el estilo de vida estadounidense, en el que uno puede jugarse la hipoteca de la casa a la ruleta sin miedo alguno. Lo único que logra eclipsar esto es su gran modo multiplayer, un punto que siempre fue muy fuerte en los juegos de Tom Clancy.



Rainbow Six Vegas



Resistance: Fall of Man

Resistance: Fall of Man

FIRST-PERSON SHOOTER |Noviembre 2006 | PS3 | M | **8.7**

Completamente ambientado en un siglo XX surrealista. Los rusos levantaron un Muro Rojo en la década del 20 y, cuando salieron treinta años después, a lo que menos se parecían eran a humanos. Ahora son Quimeras, seres de un poder impresionante que están arrasando con toda Europa. Lo único en su camino es el sargento Hale. Resistance tuvo problemas con la Iglesia de Inglaterra por andar a los tiros en una catedral. ¡Hay que ver eso!

Warhawk

ACCIÓN | Agosto 2007 | PS3 | T | **8.4**

Remake de un viejo juego de PlayStation, pero orientado a la acción multiplayer. Tuvo algunos tropezones al comienzo, como problemas en la Red, un par de bugs y alguno que otro colgazo, pero a esta altura parece que todo está solucionado, dando lugar a muy buenas batallas entre Eucadians y Chernovans. Si no pueden conectarse a la Red, no desesperen. La pantalla puede dividirse en cuatro, y ustedes darse masa con amigos lo mismo, sea en avión, jeep o tanque.



Warhawk

Xbox 360



Si hubiera que recomendar una consola Next-Gen, sería esta; al menos mientras la PS3 baje de precio y cuente con más juegos de calidad. Sin embargo, recién este nuevo año 2008 veremos unidades que no sobrecalientan; hasta aquí, un gran porcentaje de las consolas de Microsoft adolecieron de un defecto de diseño –admitido por la propia compañía, que, para compensar, extendió la garantía de uno a tres años– que obligó a muchos a enviarla a reparación; algunos de ellos, más de una vez. Si la compran aquí en la Argentina, asegúrense de que les den garantía. Podría no pasar nada, pero si ocurriera, sería una incomodidad.

Más allá de este inconveniente, es una consola espectacular, que además cuenta con un servicio en línea súper robusto y con cinco años de antigüedad y afinación. Es la consola intermedia, ideal para jugadores extremos –por sus títulos potentes– como casuales, gracias a Xbox Live Arcade.

Accesorios

Siempre lo mismo: hay que comprar un gamepad adicional porque la consola sólo trae uno. Un gamepad inalámbrico para 360 sale unos US$80 (se puede usar con una PC también). Con cable, US$40.

Una manera de evitar los "tres anillos de la muerte" (aparecen cuando la consola se quema) es adquirir un sistema de refrigeración adicional de Titan, por unos US$30. Si juegan mucho, es imprescindible, y más ahora en verano.

Al igual que la PS3, la X360 es un poderoso Media Center, con la diferencia de que tiene un lector de DVD en vez de un más avanzado Blu-ray. Un control remoto para poder usar la consola como MC cuesta US$35 en el caso de los imitación, y unos US$60 en el caso de los originales o de marcas como Logitech. Y hablando de Logitech, tienen un control de la línea Harmony que no sólo maneja la 360, sino también el TV, el DVD, una PC Media Center, el equipo de audio y más. ¿Su precio? US$150.

La X360 también tiene su volante para los amantes de los autos. El Logitech Drive FX Axial Feedback cuesta unos US$140 y tiene un pad integrado para tener todas las funciones en el volante.

Un accesorio que nos voló la peluca fue un muy coqueto bolso que nos permite llevar la consola y todos los cables a casa de nuestros amigos. Es de color negro y verde (como la Xbox 1) y su precio es de US$40. Ideal para que nos roben en el tren.

Y para los fanáticos del espacio, un pedestal para situar la consola en forma vertical cuesta US$30 (no, puesta así no disipa mejor el calor). Finalmente, hay lectores HD-DVD para la X360, pero no tenemos conocimiento de disponibilidad ni precio en nuestras pampas. En el exterior, cuesta US$180 con cinco películas en high. No lo vamos a considerar, ya que en este caso el objetivo es jugar.

Una X360 a todo trapo

Componente	US$
Xbox 360	790
Control adicional	80
Refrigeración Titan	30
Control remoto	60
Volante Logitech	140
Bolso para la consola	40
Xbox Live Gold	50
Cable VGA	80
Monitor Dell E228WFP Wide	500
Total con monitor	**1770**
TV HDTV LCD 40'' Samsung	3000
Cable HDTV	80
Total con HDTV	**4190**




Gears of War

Gears of War

FIRST-PERSON SHOOTER | X360, PC | Noviembre 2006 | M | 9.1

No hay otro juego en la Xbox 360 que entregue una cantidad de brutal acción como este. Es sobre tipos rudos que saben cómo disparar un arma y volar todo en mil pedazos a la vez que descuartizan al enemigo con una rústica escopeta-motosierra, mientras que la sangre salpica toda la pantalla. ¡Es bru-tal! Acaba de salir la versión de PC, que Microsoft nos hizo llegar muy amablemente (review en Irrompibles #3, pág. 28).

The Elder Scrolls IV: Oblivion

ROL | X360, PS3, PC | Marzo 2006 | M | 9.5

Si creían haberlo visto todo en materia de juegos de rol, entonces todavía no se habían topado con Oblivion. La mejor palabra para describirlo sería "soberbio". Es masivo, repleto de opciones, detalles y cosas por descubrir. Una aventura incomparable que cualquier rolero disfrutará. Parámetros técnicos de lujo y una historia maravillosa.


The Elder Scrolls IV


The Orange Box

The Orange Box

FIRST-PERSON SHOOTER | X360, PS3, PC | Octubre 2007 | T-M | 9.8

Tengan consola de última generación o PC, ¡TIENEN QUE COMPRAR ESTE JUEGO! Es una experiencia incomparable. Viene con un clásico FPS de ciencia-ficción –Half-Life 2–, más sus dos Episodios –uno mejor que el otro–, un multiplayer hilarante –Team Fortress 2– y un hallazgo maravilloso –Portal–, la Cenicienta de la Caja Naranja. Para una review más detallada, diríjanse a Irrompibles #2.

Forza Motorsport 2

CONDUCCIÓN | X360 | Mayo 2007 | E | 9.4

El equivalente perfecto de Gran Turismo en PS2. ¡Simulación automovilística, señores! Para verdaderos hombres. El control es magnífico y la respuesta de los autos muy natural. ¡Hay más de 300 bólidos para sumar a la colección! Y se los puede tunear como más les guste. Las opciones son interminables. Los corredores oponentes son muy astutos. Además, es posible participar de torneos online y comprar y vender. Con un volante inalámbrico... es un sueño.


Forza Motorsport 2


Halo 3

Halo 3

FIRST-PERSON SHOOTER | X360 | Septiembre 2007 | M | 9.2

El hit del momento es mucho más atractivo para los que vienen siguiendo la serie desde antes. Si buscaban una experiencia single player revolucionaria, mejor busquen por otro lado; pero si querían la experiencia multijugador más vasta, variada y divertida del momento, entonces Halo 3 los va a entretener durante ¡meses! Las opciones en este apartado no se acaban nunca: vehículos terrestres y aéreos, editor de mapas y modos de juego, replays, de todo. Otro gran atractivo es jugar la campaña en modo cooperativo.


Ghost Recon

Ghost Recon Advanced Warfighter

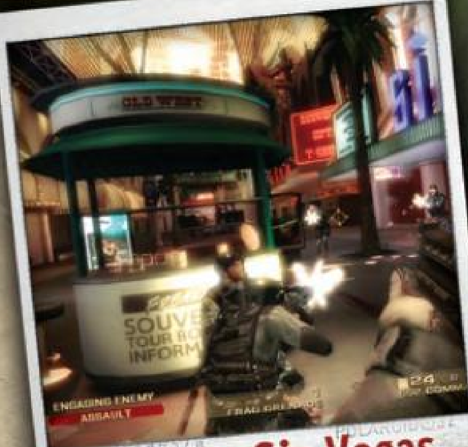
FIRST-PERSON SHOOTER | X360, PS2, Xbox, PC | Marzo 2006 | T | 9.1

Duro, difícil, pero extremadamente satisfactorio. Una experiencia táctica de combate muy realista. El conflicto se desarrolla en los recovecos de las metrópolis mexicanas, y en compañía de un escuadrón al que se le puede asignar algunos comandos. ¡Escápenle a las versiones Xbox 1 y PS2! La secuela, GRAW2, también está buenaza.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

FIRST-PERSON SHOOTER | X360, PS3, PC | Noviembre 2006 | M | 9.0

Vegas hace un trabajo exquisito al hacernos parte de un operativo comando contra terroristas. Como en una película, sorprendemos al enemigo bajando en soga de helicópteros y edificios, rompiendo ventanas y reduciendo malosos. La acción obliga a cubrirse en recovecos, asomar la cabeza para disparar, ordenar a nuestro equipo que avance, y volver a cubrirse. Es dinámico. Hay buena IA. En cooperativo se disfruta todavía más.


Rainbow Six Vegas

Call of Duty 4: Modern Warfare

FIRST-PERSON SHOOTER | X360, PS3, PC | Noviembre 2007 | M | 9.2

Nos transporta al presente para combatir con la última tecnología en el Medio Oriente, en Rusia, y desde las perspectivas de un soldado británico y de un marine estadounidense. ¡Es como una película! Está repleto de esos momentos que te quitan el aliento, a pesar de tener una campaña corta. El multiplayer es amor puro, una vez más. Para una review más detallada, Irrompibles #3, pág. 30.


Call of Duty 4


BioShock

BioShock

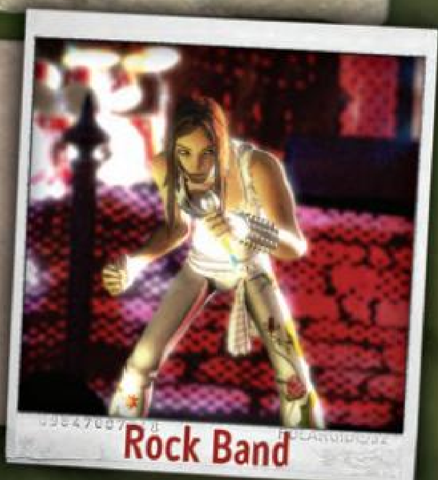
FIRST-PERSON SHOOTER | Xbox 360, PC | Agosto 2007 | M | 9.0

Hay jugadores que disfrutan mucho más de la historia y del componente solitario que otros. Bueno, para todos ellos les presentamos a BioShock. Para mojar los calzones en medio de una macabra utopía en el fondo del mar, en la década del 40. La ambientación lo es todo en BioShock. Eso y los retorcidos enemigos, los Big Daddys, los poderes, los pequeños detalles de rol, el misterio y el terror. Una mezcla que se potencia todavía más con un diseño de arte soberbio e imaginativo. Para una review más detallada, diríjanse a nuestro número uno de la revista, pág. 30.

Rock Band

MÚSICA | X360, PS3, PS2 | Noviembre 2007 | T | 9.2

Si Guitar Hero nos hace sentir como el guitarrista de una banda, en Rock Band ¡somos la banda entera! La gracia está en juntarse con un par de amigos y dividir los roles: uno agarra la guitarra, otro el bajo (si compraron la segunda guitarrita), otro la batería y, el más atrevido, la voz. ¡El World Tour es ultra adictivo! Salten a la página 48 para ver una review completa.


Rock Band

Wii



La consola de Nintendo líder en ventas, pasión de multitudes "casuals", que la prefieren a las mega máquinas de Sony y Microsoft. En este caso, no hace falta un HDTV, basta con un televisor común porque no luce gráficos en alta definición. El atractivo no es su potencia, sino el sistema de control –el Wii-mote–, capaz de trasladar los movimientos de brazos al juego. Es la más barata de las nuevas consolas y la preferida por quienes quieran pasar fines de semana jugando en grupos.

Accesorios

Dada la naturaleza competitiva y cooperativa –partuzera, diríamos– de la Wii, antes de instalar la consola, es buena idea desembolsar otros US$95 para un Wii-mote adicional (completo con el Nunchuk, la otra parte del control). O mejor, si poseen el dinero, compren tres controles adicionales completos y jueguen al Wii Sports de a cuatro, con el abuelo, la prima y el portero.

En la Argentina no hay mucho más para elegir, pero online se consiguen muchas cosas buenas. Hay que estar dispuestos a aguantar los impuestos de aduana y –a veces– unos 90 días de espera, nomás.

Un accesorio interesante: las correas de sujeción para cuando el sudor te corta la original, baratas. Y algo imprescindible: una memoria SD adicional de 1 GB por US$30 (en EE.UU.), para guardar los saves, bajar juegos y almacenar fotos. El Wii Zapper (US$25) es un soporte para el Wii-mote que lo convierte en un rifle, ideal para un First-Person Shooter. De la misma manera, el Wii Racing Wheel (US$10) lo convierte en un volante. Y hay otros accesorios que tienen forma de bate de béisbol, raqueta, palo de golf, skins, etc., con precios que varían entre los US$20 y los US$35, pero son sólo una paquetería. El Lan adapter cuesta US$30, y US$35 el adaptador Wi-Fi.

Como la consola viene con conexión a 110V, una opción es comprar un transformador de 220V a 110V, que cuesta unos US$30, o bien comprar un transformador 220V a 12V de la consola directo, por US$40.

También para los Wii-mote, pueden comprar unas fundas de silicona por US$10, que harán que sus manos transpiren menos y que el control tenga mejor agarre.

Una súper dúper Wii

Componente	US$
Nintendo Wii	600
Wii-mote con Nunchuk	95
Transformador 220/12V	40
2x Funda para Wii-mote	20
LAN Adapter (EE.UU.)	30
Rifle (EE.UU.)	25
Volante (EE.UU.)	10
Total	**820**



Super Mario Galaxy

PLATAFORMAS | Wii | Noviembre 2007 | E | 9.5

La última aventura del fontanero lleva la experiencia a un nivel que no veíamos desde Super Mario 64. ¡11 años atrás! Funciona todo de maravillas: el ingenioso y a la vez bizarro diseño de los niveles –las reglas de la física se trasgreden todo el tiempo–, los controles de la Wii, los enemigos finales y la colorida visual. Galaxy se hace mucho más divertido cuando nos calzamos los trajes especiales de Mario. Cualquiera puede pasar un gran momento con este juego, prejuicios aparte.



Super Mario Galaxy



Resident Evil 4

Resident Evil 4: Wii Edition

SURVIVAL HORROR | Wii | Junio 2007 | M | 9.0

A Resident Evil 4 no le alcanzó con hacer gala de su grandeza en la generación de consolas pasada, y por eso se catapultó a la Wii. ¿El resultado? Una magnífica experiencia que resulta fresca incluso para los que ya lo habían jugado. Increíble. El cambio más sustancial en esta versión viene de la mano del Wii-mote. ¡Adiós a la mira láser! El mismo desafío, la intensa acción y la terrorífica historia están ahí.

Super Paper Mario

PLATAFORMAS | Wii | Abril 2007 | E | 8.5

La contraparte de rol del fontanero que, con su humor, su inteligente desarrollo y su historia, se convirtió en todo un clásico. Es la primera incursión de la serie en Wii –sin contar las versiones para la Virtual Console, claro–, y a pesar de algunos contratiempos, como la incómoda posición de la cámara cuando el juego se hace 3D, sigue siendo ultra recomendado.



Super Paper Mario



Metroid Prime 3

Metroid Prime 3: Corruption

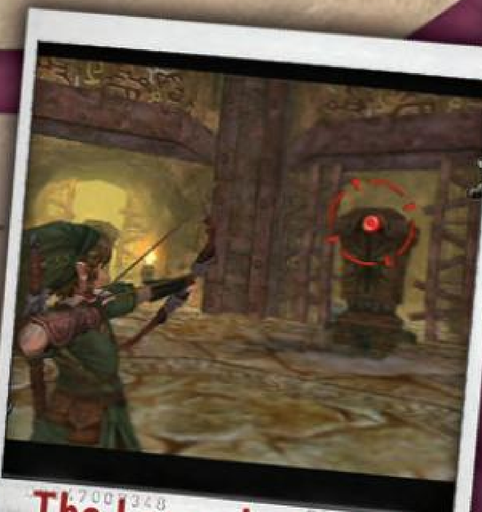
FIRST-PERSON SHOOTER | Wii | Agosto 2007 | T | 9.2

La trilogía Metroid Prime culmina con una secuela épica que lleva a la caza recompensas Samus Aran a una nueva serie de planetas. Es un shooter en primera persona al estilo Nintendo, con controles naturales, acertijos inteligentes –que hacen uso y abuso de los escenarios– y desafiantes batallas contra enemigos para recordar. Aventura, acción y exploración; de lo mejor.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

AVENTURA / ACCIÓN| Wii, GC | Noviembre 2006 | T | 9.2

Sería inconcebible tener una consola de Nintendo y no jugar ningún juego de Zelda. ¡Sería como comprar un paquete de vainillas y no mojarlas en la chocolatada! ¡De locos! Twilight Princess es la primera incursión de Link en la Wii, y una más que espectacular. Otra gran elección sería jugar al genial Ocarina of Time de Nintendo 64 a través de la Virtual Console. ¡Ninguno tiene desperdicio!



The Legend of Zelda

WarioWare: Smooth Moves

PUZZLE |Wii | Enero 2007 | E | **9.0**

Wario, la contraparte malvada de Mario, se convirtió en el rey de los mini-juegos de Nintendo. Ahora llevó sus maquiavélicos planes a la Wii. Los mini-juegos suelen durar un par de segundos y el orden en que aparecen varía constantemente. ¡Hay que ser rápido! Algunos están compuestos por pequeñas escenas de los juegos más populares de Nintendo, como Metroid, Mario, Zelda, etc. Todos hacen un uso perfecto del Wii-mote. Se lo van a colocar en la cabeza, lo van a apoyar en el piso, lo van a tener que sostener como un volante...



WarioWare


Zack & Wiki

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

PUZZLE / AVENTURA | Wii | Octubre 2007 | E | **8.9**

Una joya oculta. Este es otro de esos ejemplos que demuestran que con poco se puede lograr mucho. Es un juego espléndido, que hace un uso increíble de los controles sensoriales del Wii-mote. Se avanza descifrando una serie de puzzles que presentan una dificultad justa, como para nunca frustrarse ni aburrirse. Además, algunos se pueden resolver de distintas maneras. ¡Muy pero muy divertido!

Trauma Center: Second Opinion

PUZZLE | Wii | Noviembre 2006 | T | **8.8**

¿Papá soñaba con que lo siguieras en los pasos de la medicina y vos te decidiste por game designer? Entonces acá está la excusa perfecta. Esta es, en realidad, la reedición del original de Nintendo DS, un suceso en esa portátil. Como cirujano, hay que operar con una perspectiva en primera persona. En una mano se usa el Nunchuk para elegir los instrumentos, y en la otra el Wii-mote para hacer las incisiones, suturar, sanar, etc.



Trauma Center


Guitar Hero III

Guitar Hero III: Legends of Rock

MÚSICA | Wii | Octubre 2007 | T | **8.9**

Un Guitar Hero hecho y derecho, pero elevado a la enésima potencia. Porque tocar "Welcome to the Jungle" a la par de Slash sencillamente no tiene comparación. Más canciones; más dificultad; nuevas batallas contra Slash, Morello, ¡y el mismísimo Príncipe de las Tinieblas! Un detalle único que los fans de Nintendo podrán apreciar es el uso en conjunto del Wii-mote, que se une a la guitarra para bendecirla con movimiento sensorial: sólo basta con inclinarla hacia arriba en medio de una batalla para lanzar los poderes especiales. Único.

Sonic and the Secret Rings

PLATAFORMAS | Wii | Febrero 2007 | E | **8.0**

¿Todavía no sabían que el puercoespín Sonic se había vendido a las filas de Nintendo? Pues así fue. Y, después de algunos intentos fallidos, aquí vuelve con toda la velocidad que lo caracteriza. Niveles muy bien diseñados y muchos desafíos. Eso sí, cuesta horrores acostumbrarse al control. Pero una vez que lo logran, la experiencia se vuelve nostálgica a la vez que recuerdan aquellos viejos tiempos del Sega Genesis.


Sonic

PSP

La consola portátil más poderosa, aunque no la más vendida debido al éxito de su competidor, Nintendo DS. Cuenta con más de 350 títulos y casi medio centenar de películas y programas de TV en formato UMD, exclusivo de esta pequeña máquina.

La PSP reproduce MP3 y otros tipos de audio, tiene una pantalla grande y un pad analógico integrado. También navega Internet, chequea e-mails y cuenta con una extensa librería de utilidades. La nueva versión, que Sony llama PSP-2000, recién estrenadita, es más liviana y delgada, tiene más RAM, mayor duración de la batería, y viene en tres colores. La mayor adición es la salida de video para TV, aunque requiere la compra de un cable componente adicional (entre US$15 y US$19 en EE.UU.).

Accesorios

Lo que más tiene son accesorios para la protección de la consola. Por US$10 (importado) pueden comprar una funda de silicona para prevenir golpes. Logitech (cuándo no, tienen un portfolio animal) vende unos protectores de acrílico de alto impacto llamado PlayGear Pocket por US$45.

Si queremos proteger la pantalla, tenemos dos opciones: acrílico o filmina. En el caso del acrílico, el Logitech PlayGear Visor protege de rayones por US$30; si preferimos la filmina, las marcas Fellowes o 3M ofrecen packs de 10 por US$20. La ventaja de la filmina es que, cuando se raya, se despega sin dejar residuos y se reemplaza. De elegir, nos quedamos con la filmina.

Para llevar la consola de paseo (su principal función), por US$25 hay unas muy lindas fundas de cuero negro que tienen gancho para cinturón, para llevar la PSP como si fuera un celular.

También hay transformadores de 220V a 5V de la consola por US$20. Lo mejor que hemos visto es un adaptador de 12V a 5V para PSP, que no sólo permite jugar en el auto, sino también en el avión (los aviones nuevos tienen conexión de 12V para alimentación).

Por fin, es buena idea un memory stick para almacenar juegos y otra data. El MS Pro Duo de 1 GB, original Sony en blíster, cuesta US$20. El de 2 GB sale US$30, y el de 4 GB, US$50. Siempre precios en los Estados Unidos. En la Argentina, lo que se consigue es mucho más caro.

La PSP de nuestros sueños

Componente	US$
Sony PSP	285
Logitech PlayGear Pocket	45
Protector de pantalla 3M	20
Funda para PSP	25
Transformador de viaje	20
Transformador 220/5V	20
Memory stick 4 GB	50
Total	**465**



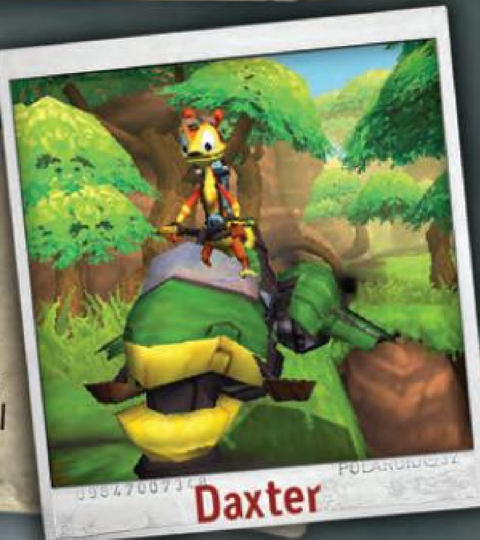

Burnout Legends

Burnout Legends
CARRERAS | Septiembre 2005 | PSP, DS | E | **8.7**

El port para DS fue un verdadero papelón, pero la versión original para PSP ofrece un panorama completamente distinto: presenta varios circuitos clásicos de los previos Burnout; nueve modos de juego, que van desde World Tour hasta policía en modo Pursuit; ochenta autos extra; y la capacidad de poder jugar de a cuatro gracias al wireless.

Daxter
PLATAFORMAS | Marzo 2006 | PSP | E10+ | **8.6**

Nacido a partir de la franquicia de Jak and Daxter, incluye escenarios en 3D y muchos pero muchos bichos para reventar. Normalmente está en compañía de su aliado Jak, pero ahora Daxter se las tiene que arreglar solito al tomar un agitado trabajo de exterminador después de impresionar a un viejo en un bar. Por supuesto, es más fácil decirlo que hacerlo, ya que hay unas cuantas cosas en el camino que quieren dejar a Daxter patas para arriba.


Daxter



GTA: Liberty City Stories

GTA: Liberty City Stories
ACCIÓN / CONDUCCIÓN | Octubre 2005 | PSP, PS2 | M | **8.7**

¿Necesitamos un vehículo? Trompada al taxista, arriba y a sintonizar una buena radio. La acción vuelve una vez más a Liberty City, pero un poco diferente, porque la trama nos ubica tres años antes de GTA III. Aunque este mismo juego está disponible para el PS2, la versión portátil es mucho mejor, con más misiones y mucho más lío para armar al servicio de los mafiosos de turno.

Metal Gear Solid: Portable Ops
ACCIÓN / AVENTURA | Diciembre 2006 | PSP | M | **8.6**

Mientras se nos termina la paciencia esperando al ultra-demorado Metal Gear Solid 4, hay que echar mano de lo que se tenga cerca. Pero si necesitan con urgencia un dador de Snake, en Portable Ops van a encontrar lo que necesitan. Saliendo del clásico formato de las entregas anteriores, Portable Ops nos revolea directamente a la acción sin demoras. La mejor parte es que no se trata de una trama suelta, sino que sigue los hechos tras Snake Eater. Imperdible para los fans de la saga.


Metal Gear Solid


Tekken: Dark Resurrection

Tekken: Dark Resurrection
LUCHA | Julio 2006 | PSP, PS3 | T | **8.9**

Piñas, patadas y una buena dosis de catengue en la versión portátil de Tekken, que además de presentar a dos nuevos personajes, y el regreso de Armor King, permite jugar de modo compartido. ¿Qué quiere decir? Que si dos jugadores se enfrentan, sólo uno necesita tener el juego. Además, treinta y cinco escenarios rediseñados y varios modos online hacen que esta versión no tenga nada que envidiarles a sus hermanas mayores. ¡Muchos la consideran mejor que la de PS2!

Nintendo DS

La pequeña de Nintendo se llevó el mundo por delante... y lo sigue haciendo. Al igual que su hermana mayor, la Wii, esta consola ofrece una nueva clase de juegos basados en la posibilidad de transmitir los movimientos del jugador. Mientras en la Wii se usa el Wii-mote, aquí se usa un stylus (o lapicera) y se dibuja o toca sobre la pantalla inferior, de las dos que posee, la única que es táctil.

Las pantallas son grandes, y la RAM (4 MB) es suficiente para todo. Utiliza cartuchos de hasta 256 MB para juegos y aplicaciones, y es compatible con los cartuchos de Game Boy Advance, su antecesora.

Ofrece conectividad Wi-Fi y un sistema de red mundial para jugar. Esto significa que uno puede sentarse en un café con Wi-Fi y conectar la consola a un servidor para, por ejemplo, una feroz partida de Mario Kart contra corredores de cualquier lugar del mundo.

Básicamente hay dos versiones de esta consola. La más moderna es la DS Lite, más delgada, liviana y con las pantallas más brillantes que en la versión inicial.

Accesorios

Recomendamos siempre la compra de fundas, ya que, al ser portátil, la consola está mucho más expuesta a los golpes. Estos precios son, nuevamente, los de EE.UU. Una de silicona cuesta US$15. Las de neopreno con pasacinto y correa, US$20.

Los protectores de pantalla touch screen en la DS son vitales, por estar más expuesta a huellas digitales y rayones. Los de Fellowes o 3M, como ya mencionamos, son los mejores, y, si bien pueden quedar un poco grandes en tamaño, con una tijera solucionan el asunto en minutos. ¡No salgan de su casa sin tener su DS con los protectores instalados como corresponde!

El headset de Nintendo se puede usar para hablar con nuestros amigotes mientras jugamos –por ejemplo, a Mario Kart– y cuesta US$10.

Un accesorio genial es el adaptador que se conecta en el Slot 2 de la consola y brinda rumble en juegos como Metroid P rime y Star Fox Commander, entre otros. El mismo accesorio posee una ranura que permite usar memorias MicroSD para almacenar juegos. Su costo es de US$190. Si sólo desean el Rumble Pack, también se vende por separado y cuesta US$35, aproximadamente.

Hay varios modelos de cargadores. Un USB para la DS cuesta unos US$10 (es para cargar la batería con una PC o laptop). También los hay de viaje, de 12V, que nos permiten enchufar la DS al encendedor de un auto.

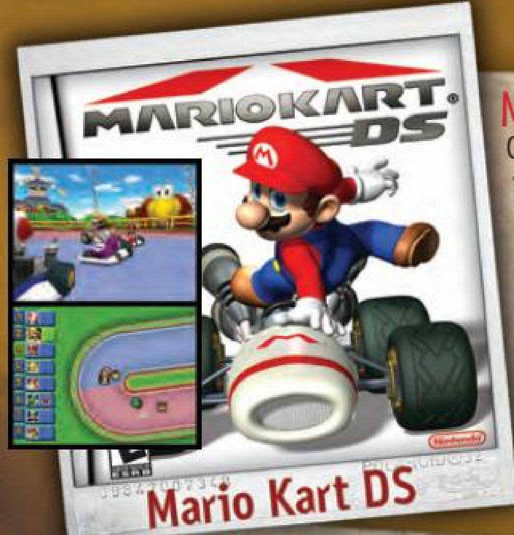
Finalmente, existe un bundle re loco que consiste en un estuche para DS, dos stylus de repuesto, una batería adicional, un set de auriculares y tres fundas para juegos, todo con estampas de Los Simpson, por la módica suma de US$30. ¡Recomendado!

La mejor DS para salir a jugar

Componente	US$
Nintendo DS Lite	215
Funda de Neopreno	20
Protectores de pantalla 3M	20
Rumble + Memoria SD con adaptador	190
Cargador de viaje 12V	20
Bundle de Los Simpsons	30
Total	**495**







Mario Kart DS

CARRERAS | Noviembre 2005 | DS | E | 9.5

¡Carreras con los personajes de Nintendo a todo o nada! ¡Es la guerra! Bombas, tortugas rastreadoras, bananas, trampas y hongos turbo hacen de esta una experiencia imperdible. Es divertido, histérico y más adictivo que el crack. ¿Lo mejor? ¡Jugar con amigos! Hasta ocho jugadores pueden pelear por la punta con una sola copia del juego, vía LAN. ¿No hay amigos? No importa, jugar en línea es un placer.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

AVENTURA | Octubre 2007 | DS | E | 9.1

Secuela directa de Wind Waker para GC. Mantiene el arte caricaturesco, las batallas marinas, los piratas y Zelda como Tetra. Tiene todo lo que los fanáticos amamos de la serie. Batallas en tiempo real, mucha exploración, dungeons repletos de puzzles, jefes finales para el recuerdo y personajes adorables. El uso del stylus le da una dimensión extra sin precedentes, y ya es difícil imaginar otro juego de Zelda sin la posibilidad de usar un lapicito.





Metroid Prime: Hunters

FIRST-PERSON SHOOTER | Febrero 2006 | DS | E | 9.2

¿Un FPS en la DS? Sí, y no sólo un FPS. ¡El FPS de Metroid, el clásico de NES y SNES! Sí, ese en el que descubrimos que habíamos estado jugando con una minita todo el tiempo. ¡El horror! Luce y se juega de mil amores. Es intuitivo, fácil de manejar con la combinación stylus + gamepad, y con unos gráficos que pocos creían posibles en la DS. Lo mejor, multiplayer online hasta 4 jugadores.

New Super Mario Bros.

PLATAFORMAS | Mayo 2006 | DS | E | 9.4

Es imposible saber qué sería del mundo de los videojuegos sin el primer Super Mario Bros. New Super Mario Bros. es plataforma en estado puro, con saltos cronometrados e ítems especiales. Ir del punto A al punto B sin que ninguna otra cosa importe. Pero todo, claro, acorde a los tiempos que corren, totalmente renovado y con decenas de nuevos agregados y gráficos más coloridos. Un homenaje a todos aquellos que vivimos la Era Dorada. Además, un excelente punto de partida para que los más chicos puedan distinguir las raíces de su hobbie preferido.





Elite Beat Agents

MÚSICA | Noviembre 2007 | DS | E10+ | 9.0

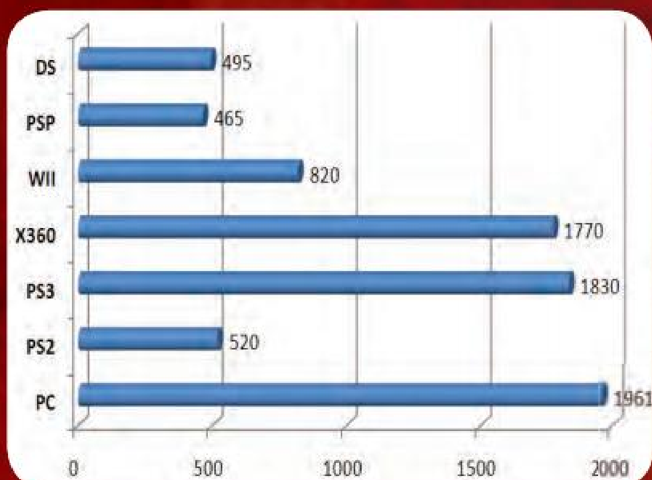
Uno de los mejores juegos musicales, no sólo de la DS sino que rivaliza con los de los sistemas más grandes. La idea es seguir el ritmo de una canción, usando el stylus para conectar los números en pantalla. Tenemos que ir resolviendo los problemas (estúpidos, la mayor parte del tiempo) de los demás. Cada canción consta de una animación, dividida en escenas. Dependiendo de nuestro desempeño, pasarán cosas buenas. Si no, Game Over. Divertido, desafiante y con toda la onda.

Los precios

Es difícil comparar con exactitud quirúrgica, debido a la cantidad de posibles combinaciones de componentes que tenemos en cualquiera de los sistemas, algunos adquiridos acá y otros importados. Sin embargo, a modo de referencia, hemos listado los precios de las distintas máquinas y sus accesorios, y aquí resumimos los totales para poder comparar con mayor facilidad y, al menos, tener una idea.

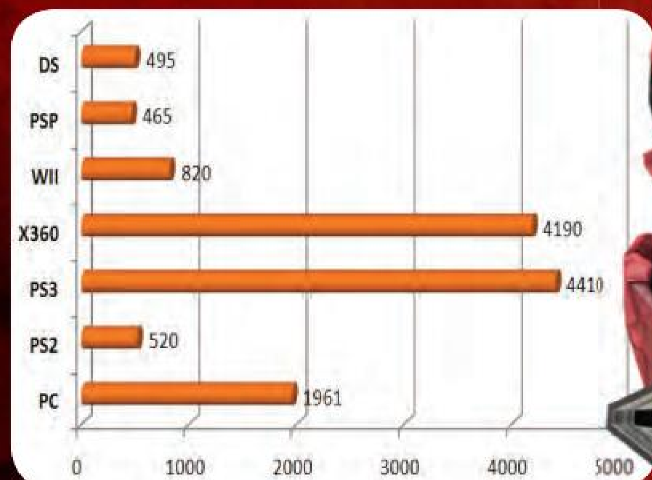
Estos precios se consiguen en la Argentina, pero pueden incrementarse al importar accesorios, debido a los impuestos aduaneros y al costo de envío.

PRECIOS CON MONITOR LCD



Tanto PC como PS3 y X360 incluyen el monitor LCD Dell E228WFP 22" Wide (US$500). Las consolas incluyen un cable VGA adicional. La Wii y la PS2 no incluyen TV. Todas incluyen los componentes y accesorios detallados previamente.

PRECIOS CON UN HDTV



PS3 y la X360 incluyen, en lugar del monitor LCD, un HDTV Samsung de 40" (US$3000).

Conclusiones

La imposibilidad de ser precisos no impide, sin embargo, llegar a la conclusión de que una PC preparada para jugar, en la Argentina, es aproximadamente US$200 más cara que la Xbox 360 o la PS3, siempre que conectemos estas últimas a un monitor LCD de computadora, a fin de abaratar costos. No es lo ideal, y estaríamos dejando de lado la necesidad de tener un equipo de audio junto al monitor para que el sonido se pueda reproducir con calidad.

Para vivir una experiencia plena con las consolas de Sony y Microsoft, es deseable contar con un HDTV, pero en ese caso los precios se disparan, dejando a la PC como el mejor sistema para jugar a los nuevos títulos.

Saliéndonos de las consolas next-gen, la PlayStation 2 se convierte en la mejor opción, ya que cuesta aproximadamente US$500 y se conecta a un televisor común, que todos tenemos.

La Wii de Nintendo es una alternativa interesante, ya que su precio es intermedio entre la PS2 y la PC.

Esa es nuestra realidad. En otras regiones, las consolas son mucho más económicas que las PC, pero, en la Argentina, la diferencia es prácticamente nula. Y si agregamos un HDTV, la brecha se expande aún más, dejándonos la PC como nuestra mejor apuesta.



ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD - Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10 - Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.

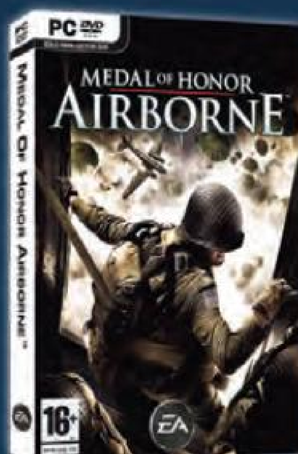


RATING PENDING - Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CONCURSO

DIEZ JUEGOS QUE PODÉS GANAR









¿Querés tener un hermoso FIFA 08? ¿Qué te parece una reluciente caja de Medal of Honor: Airborne, o la colección completa de Harry Potter? ¿Tal vez los maravillosos Prince of Persia, Splinter Cell: Chaos Theory y Command & Conquer 3: Tiberium Wars? ¿Qué te parece, además, ganarte los DIEZ FICHINES JUNTOS? (¡En Irrompibles 3 tenemos otros 10 títulos para sortear, pero a 10 ganadores distintos!).

Ganar va a ser muy fácil.

¿Cómo participar?

Queremos darles la misma oportunidad a nuestros lectores de Capital Federal como a los del resto del país, de manera que estaremos publicando las bases y condiciones del concurso en nuestro sitio irrompibles.com.ar el día viernes 7 de marzo de 2008. ¡Estén atentos ese día!

Promoción sólo válida para la República Argentina.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Halo 2

Los Covenant invaden la Argentina

¡Y vienen con pasaporte oficial!

Editor: Microsoft Game Studios
Desarrollador: Bungie Software
Género: FPS
Lanzamiento: Diciembre 5, 2007 (Argentina)
Jugadores: 1-4 Single Player / 2-16 Online (vía Live)
Req. mínimos: P4 - 2 GHz, RAM 1 GB, Video NVIDIA 6100, ATI X700 o superior, 7 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows Vista. | **Req. recomend.:** RAM 2 GB
Web oficial: www.microsoft.com/games/halo2
Plataforma: PC

El multiplayer. El editor. El buscador de partidas.

Se nota algo anticuado.

7.0





Halo es la licencia por excelencia de Xbox, y el juego que ayudó a que la consola se haya comido una gran porción del mercado en los últimos años. El servicio de juego en línea de Microsoft recibe a diario varios millones de jugadores de Halo, que hoy forman una comunidad altamente competitiva en la que no faltan torneos y premios.

Al ser un título temporalmente exclusivo de la consola, los jugadores de PC recién pudieron disfrutar de Halo 2 en mayo de 2007, a casi tres años de su salida para Xbox, y con un producto orientado a los flamantes usuarios de Windows Vista. Microsoft de Argentina lo presentó oficialmente en nuestro país el pasado 5 de diciembre, junto al espectacular Gears of War, también en versión Windows (analizado en Irrompibles #3, pág. 28).

Viejito pero bonito

Halo 2 para Windows Vista tiene varias ventajas por sobre la versión original de la consola, como dos mapas exclusivos –District y Uplift, para un total de veintitres– y un editor de niveles realmente muy interesante que permite exportar a 3DS Max. También agrega un buscador de servidores independiente de Xbox Live, sistema que trae integrado como parte del componente multijugador. Los gráficos resisten bastante bien el paso del tiempo, en especial el diseño de arte, que es muy congruente con el universo del juego; y además se pueden escalar a 1680 x 1050. Desde luego, comparado con los first-person shooters más nuevos, se queda muy lejos; la ventaja es que funciona muy bien en una PC capaz de correr Vista. No nos malinterpreten: la calidad visual no puede estar a la altura de Crysis o UT3, títulos recién salidos del horno, pero aun así Halo 2 ofrece escenarios abiertos, con paisajes, construcciones y vehículos futuristas que son bellísimos.

Halo 2 para Vista no permite competir contra jugadores de Xbox 360, pero sí utilizar muchas de las funciones de Xbox Live. La versión presentada en nuestro país es la mexicana, totalmente en castellano neutro (bueno, no tan neutro, pero al menos no es gallego). Incluye un mes de prueba de Xbox Live Gold sólo válido para ese país, pero se puede utilizar desde la Argentina poniendo en los datos de registro que vivimos allá. De todos modos, la mayor ventaja de tener una cuenta Windows Live Gold, en este juego, pasa por poder encontrar partidas rápidas, algo que se compensa –y hasta es más veloz de hacer– con el sistema de búsqueda de servidores exclusiva de PC. Algunas de las descargas que originalmente estuvieron disponibles meses después de que el juego fuera lanzado en Xbox, las encontramos aquí ya instaladas. Si uno se queda en la cuenta gratuita de Live, llamada Silver, de todos modos puede tener su Gamertag, lista de amigos (no importa si tienen Xbox o PC, es lo mismo porque el sistema está unificado), chatear y comunicarse por voz.

El fenómeno

En la página 8 les comentamos sobre la publicidad viral que caracteriza a los juegos de Bungie y retroalimenta a una legión de adoradores. El público espera ansiosamente cada aparición de Halo, muchos incluso con un fervor que pocas veces hemos visto (y miren que tenemos años en este asunto). ¿Hay una explicación?

Desde el punto de vista de algunos jugadores de PC, parece increíble, porque lo comparan a otros productos. Para un usuario de consolas, Halo es increíble también, pero por lo divertido; en especial su multiplayer, que, en muchos sentidos, tiene la sencillez de Counter-Strike. En Halo 2, la historia de la campaña de Master Chief en su lucha contra los Covenant –unos aliens fanáticos religiosos que creen que los mundos anillo son vehículos sagrados, cuando en realidad son dispositivos de destrucción galáctica– dura unas 10 o 12 horas de juego, y nos deja con un final algo tirado de los pelos. Pero jugarlo en línea es otra cosa; requiere una cierta dosis de táctica, porque es un juego más lento de lo usual, y hay que conocer muy bien cuáles armas utilizar en determinadas circunstancias, sin que por ello sea complicado. Es bastante "casual". Uno se puede pasar dos o tres horas en un abrir y cerrar de ojos jugando solamente en el modo Slayer (como se le llama al Deathmatch), sin contar con los otros como Team Slayer, Capture the Flag y demás, que son configurables a gusto.



Halo 2 para Windows Vista es un muy buen producto que ofrece horas de entretenimiento. No lo recomendamos para jugadores de PC extremos, pero sí para todos los que quieran un juego divertido, ágil, competitivo. Y, claro, para los que se quieran sumar al fenómeno Halo sin necesidad de una Xbox.

Durgan A. Nallar | Dan

MOUSE VS. GAMEPAD

Halo 2 para Vista permite dos formas de control: el tradicional y preferido por los usuarios de PC –mouse y keyboard– y el gamepad de Xbox 360, que es compatible con Windows. Este último tiene dos ventajas que quizás los sorprenda: por un lado, el gamepad tiembla con los disparos y explosiones –algo muy agradable–; y por el otro, provoca más daño que la combinación ratón-teclado (!). ¿Cómo es eso? En la consola, el gamepad ayuda a apuntar "pegando" la mira a los enemigos, un recurso conocido como Auto-Aim. Si uno conecta un gamepad de X360 a la PC, esta función se activa sola. Configuren la velocidad de giro a gusto, y el resultado es devastador en una partida multiplayer. Por desgracia, es imposible saber si el enemigo del otro lado de la pantalla está usando un mouse o un gamepad.

Need for Speed
ProStreet

Editor: EA Games | **Desarrollador:** EA Black Box Vancouver | **Género:** Carreras | **Lanzamiento:** Noviembre 13, 2007 | **Jugadores:** 1–2 (8 online)
Req. mínimos: CPU 2.8 GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB o superior (Pixel Shader 2.0), 8.1 GB en disco. DirectX 9.0c. | **Req. recomendados:** 3.2 GHz, RAM 2GB, Video 640 MB (Pixel Shader 3.0), 8.1 GB en disco, DirectX9.0c o DirectX10
Web oficial: www.ea.com/prostreet
Plataformas: PC / X360 / PS2 / PS3 / Wii / NDS / PSP / Móviles

O cómo si no tenés un volante, ni lo intentes...



La música, los gráficos, la cantidad de vehículos, el modo Online, ¡el humo de las gomas al quemarse!

Los menús, y el hecho de que extrañamos a la poli y correr libremente por las calles.

8.0

Tarde soleada, chicas en faldas cortas y remeras ajustadas al cuerpo, y yo con mi vetusto auto haciéndome el pistero; ni llantas 15, ni caño de escape cromado, ni siquiera un turbito, nada... pero era feliz igual. De repente, a mi derecha se para una chica con un nick raro: Milleia, una rubia espectacular. Su auto, debo decir, estaba limpio; el mío, en cambio, tenía una costra de polvo y cacota de paloma desde hacía dos meses, que ya había corroído la primera capa de pintura. Me miró, se quitó los anteojos y, con tono centroamericano, me dijo: "¿Tienes lo suficiente?" ¡¿Cómo una mujer me iba a venir a decir eso a mí, el rey de los juegos de autos de PC y hamburguesas de sábado por la noche?! Por lástima le di una oportunidad de ser feliz. Lo último que vi antes de chocar contra el paredón fue su patente, que decía "USUCK"... y tenía toda la razón del mundo. ¿Y todo por qué? ¡Porque no tenía un volante! Había intentado empezar como en las anteriores carreras virtuales contra chinos o negros malos con mucho dinero para gastar, ahí con el teclado me bastaba; pero, ¡hourror!, esta vez tuve que desembolsar $ 400 para un lindo volante. Ahora sí, la historia sería diferente.

Para darle maza a Need For Speed ProStreet en una PC, hágannos caso y regálense un volante (ver página 42), porque con teclado es difícil, y si creen que con un joystick la van a zafar, están equivocados. Con un gamepad, como en el caso de las consolas, zafa; también es ideal un volante inalámbrico. Nos dirán: "Pero si esta saga siempre fue un arcade tipo autito-chocador"; Oh, muchachos al teclado, se equivocarán a fuerza de paredón y morder polvo. ProStreet difiere mucho de los anteriores. Digamos que, luego de años de probar los Need For Speed, encontramos uno que se acerca mucho al viejo Porsche Unleashed, pero que al mismo tiempo no se olvida del último, Carbon.

No existe arcade/simulador en esta nueva entrega; al intentar con el teclado, de movida nos damos cuenta de que, o la física y los movimientos son horribles, o es hora de dejar el viejo rectángulo con botones y agarrar el circular volante e intentarlo de nuevo. Y déjennos decirles que, por más críticas que oigan de parte de los amantes del arcade o de los falsos Moisés que aman los simuladores y son los dioses del rFactor, este juego tiene lo suyo y vale la pena darle una probadita; una que no dure menos de 30 minutos...

Desde el comienzo, ProStreet luce gráficas impresionantes (para los dichosos poseedores de una tarjeta de video de última generación), autos muy bien modelados y ambientes en pista increíbles; todo funciona a una muy buena cantidad de cuadros por segundo (acuérdense siempre de actualizar los drivers). Digamos simplemente que NO HAY DIFERENCIAS entre DX9 y DX10, así que ni se molesten en intentar con Windows Vista.

No hay más picadas callejeras. La gente de EA se puso en moralista (lo cual parece perfecto en la vida real, pero un



tanto triste en los fichines) y avisa desde el comienzo del juego que, si uno quiere correr y hacerse el pistero, hay que ir al autódromo. ¡Para vos, loquito! Todas las carreras se han trasladado de las calles a las pistas de los EE.UU., sitas en diferentes ciudades, para tratar de concientizar a la gente de que picar en la calle es peligroso.

Empezamos eligiendo la dificultad en la que vamos a jugar –luego podemos cambiar–: Casual: El sistema nos ayuda con las frenadas en las curvas y con asistencia en pista, al mejor estilo F1 2002, donde el auto casi doblaba solito por donde las flechas nos guiaban. Racer: Solamente nos ayuda en las curvas difíciles. King: Para los bien machos que quieren sentir todo el poder del auto. ¡Es el modo para jugar con el volante!

Dependiendo del nivel de dificultad que elijamos, la sensación de simulación será de menor o mayor grado.

Tras elegir el nivel de dificultad, viene una presentación muy linda que deja optar entre varios modos de juego; desde hacer carreras simples, pasando por correr en el mundo de ProStreet, hasta jugar online contra otros siete corredores (excepto en PS2 y Wii). En el modo Carrera, hay que tratar de ir ganando todos los días (cada jornada tiene una cierta cantidad de carreras que ganar para ser el rey), y así llegaremos en algún momento a probar suerte contra el malo del juego, un chino llamado Ryo. Si le ganamos, seremos los máximos corredores y nos iremos a festejar con rubias y alcohol. [N. del Ed.: ¡YUMI!]

Hay 60 autos diferentes: desde el viejo Chevrolet Camaro hasta los poderosos Ford Mustang, Porsche 911, ¡nuestro Pagani Zonda F con aire argentino! y muchos más. Carreras, drifts, concursos de willie, ¼ de milla o ½ de milla en picadas... hay de todo y para todos los gustos.

Si tienen la máquina, si tienen el volante y si tienen "eso" que dice Milleia, inténtenlo. Eso sí, no piquen en el barrio, no empinen antes de manejar, no usen celular mientras conducen, pónganse el cinturón de seguridad, no cabeceen a las minas que ven pasar y acuérdense de no romper mucho el auto contra la pared... porque si se rompe, no es irrompible.

[i] Leandro Venturini | Dioxido

ROCKBAND

Ahora sí somos una banda

Editor: MTV Games
Desarrollador: Harmonix
Género: Música
Lanzamiento: Noviembre 20, 2007
Jugadores: Single Player / 1-4 Multiplayer
Req. recomendados: Una habitación amplia para que los músicos no queden codo con codo, y una HDTV grande también, para que todos puedan ver sus acordes.
Web oficial: www.rockband.com
Plataformas: X360, PS2, PS3



Hacer que los Chilli Peppers se mueran de la envidia.

El precio. Necesita mucho espacio y un buen HDTV o monitor grande.

9.0

Seamos sinceros: ¿cuántos de ustedes le dio bolilla realmente a estos jueguitos de música? La cruda verdad es que no son para cualquiera. O había que andar revoleando las patas para todos lados en el Pumpy, o pasar noches en vela perseguidos por las flechas del Dance Dance Revolution. Pero la cosa fue cambiando, sobre todo después de ver a un loco en Galería Jardín agarrado a una guitarra de juguete y sacudiéndose frente a una PS2 como si estuviera teniendo una convulsión atrás de la otra. Hacer un par de pruebas fue suficiente para infectarnos con esa locura y tratar de tener los dedos más rápidos del universo mientras puteábamos con cada puntito de color que se nos escapaba. Ahora, esa misma gente que hizo los Guitar Hero lanzó Rock Band, y bueno... la posta es que nada más nos faltan las groupies para que nos enfiesten un rato.

La consola al garaje

La muerte de Freddy, la separación de Van Halen, Metallica tocando en la Unión Soviética... apenas fueron tres momentos en la historia del rock. Pero no hay nada más groso que pretender escribirla uno mismo junto a tres guachos más que quieren narcotizar al rockero frustrado y musicalmente inepto que llevan dentro. Eso es tal vez lo más copado en Rock Band. Cualquiera puede asumir el papel que quiera adentro del juego, sea al micrófono, con la guitarra o frente a la batería, hasta que le encuentre la vuelta. Porque la posta es que hay que armar una banda, y cuanto mejor se trabaje como tal, mayores son los logros adentro del juego. ¿Sos de madera con la guitarra? Probá la batería. ¿No te da la voz para ese tema medio maraca de Bon Jovi? Por ahí en la guitarra te va mejor. Es cuestión de probar e ir rotando hasta que todos rindan lo mejor posible en cada puesto. Y es el paraíso: tocar tema tras tema, zamarrearnos entre todos porque le chingamos fiero a un par de notas y patear sin querer las botellas de cerveza





vacías que están tiradas en el piso.

Y una vez que somos buenos (o al menos nos la creemos), el camino por seguir en Rock Band es el tour mundial, lo que quiere decir que hay que arrancar como cualquier aspirante a rockero, tocando en los agujeros más desconocidos del mundo. De a poco van apareciendo los fans, la plata, el clásico representante –que por suerte no es tan chupasangre como los verdaderos– y los escenarios grosos alrededor del globo. Podrá haber mucho glamour y gritos de chicas algo intoxicadas, pero una vez ahí hay que defender la chapa tocando temas bastante jorobados, y tocarlos muy bien, porque si no los fans se van a tomar el palo (tipo en Montreal, cuando rompieron todo ante la pirada de los Guns.

El fino arte de romper las nueces

En Internet ya empezó el lloriqueo de que no tiene soporte multiplayer para un enfrentamiento directo con otros a través de la Red. Y la verdad es que son bastante fastidiosos con eso. Evidentemente, los yanquis que hacen los reviews no tienen absolutamente nada que hacer durante el día, y ya lo jugaron tanto que se volvió aburrido, incluso cuando son cuatro frente a la consola. ¡Viejo, los pies sobre la tierra! De por sí, ya es un logro titánico que se junten cuatro a jugar (y que tengamos una habitación enorme para no estar chocándose y una colosal HDTV para que todos puedan ver sus acordes), y estos ya quieren competir contra otro cuarteto que puede estar en Trinidad y Tobago, a ver quién toca mejor un tema de Nirvana. Está bien, en teoría suena bárbaro, pero con el tour mundial siendo tan pulenta como es, es como querer el chocolate sin abrir el envoltorio. El parche ya está anunciado, cada cosa a su tiempo.

Y dejemos en un rincón lo que muchos dicen sobre los sólo 45 temas que vienen con el juego. Lo que estos tipos no dicen es que la parte floja en realidad va a ser el gran curro de la gente de Harmonix: vender temas nuevos a US$2 cada uno. Por supuesto, no va a faltar aquel que trate de recontrahackear el juego para agregarle temas propios, y si bien puede sonar medio complicado en la 360, no se olviden de que a la PS3 se le puede instalar Linux. ¿Se imaginan si le meten un par de CD de los Rolling adentro? Sería un descontrol, y los mods por Internet se esparcirían como la peste.

Rock Band traslada la experiencia individualista de los Guitar Hero a un entorno grupal. Y quedó espectacular, ni más ni menos. Lo único que asusta es el factor económico. En su versión más completa, viene con la guitarra, la batería y el micrófono. El kit es de plástico con aluminio, con pinta de que se rompe así como si nada... pero aguanta. Cada instrumento se puede comprar por separado. Pasa que el juego no es barato, y muchos de ustedes se van a reír a carcajadas cuando se enteren del precio [N. del Ed.: US$170 más envío y aduana, muhaha; por separado, US$60 el juego, US$80 la bata, US$60-80 la viola, y US$30 el mic], pero lo que tratamos de decirles es que, a pesar de eso, vale la pena. Muchísimo. Porque ya no se trata de sesiones en GRAW o misiones en Rainbow Six, sino algo más elemental, algo más vivo: pasar toda la noche tocando rock & roll.

Lisandro Pardo | Espectro

Assassin's Creed

¿Asesino de esperanzas o anti-héroe revolucionario?

Ubisoft sabe hacerlo a lo grande. Pero bien grande, eh. Tomó lo mejor de dos de sus más preciadas joyas, Splinter Cell y Prince of Persia, se hizo con algunos elementos de Hitman, otros de GTA y le dio vida a Altaïr, un sigiloso asesino de la época de las Cruzadas. La experiencia hubiera sido completa si no fuera por algunos detrimentos clave. Jugar para creer.

Assassin's Creed quizás no sea el juego revolucionario que todos esperaban, pero sí que es excelente. De principio a fin. Y en lo que a enormes y dinámicos niveles se refiere, es lo mejor que se haya visto. Lejos. Las inmensas ciudades de Jerusalem, Acre y Damascus, divididas a su vez en tres secciones internas que nos llevan a descubrir sus partes pobres, de clase media y clase alta, se sienten y respiran como si estuviéramos ahí. Mendigos pidiendo, borrachos molestando –a veces se tornan insoportables–, fanáticos religiosos y políticos exponiendo sus monólogos, vendedores gritando, humildes pidiendo ayuda, guardias golpeando inocentes. Ningún ser vivo que hoy camina la Tierra estuvo ahí, pero Ubisoft logra convencernos de que la vida en el siglo XII, en tiempos de las Cruzadas, se vivía de esa manera.

Ver para creer, señores. Un espectáculo visual magnífi-

Editor: Ubisoft | **Desarrollador:** Ubisoft Montreal
Género: Acción / Aventuras |
Lanzamiento: Noviembre 13, 2007 |
Jugadores: 1 | **Web oficial:** www.assassinscreed.com
Plataformas: Xbox 360 / PlayStation 3

La increíble recreación y dinamismo de las ciudades. Los controles, la calidad visual.

La campaña principal es repetitiva. La historia apesta. ¡El enigma se disipa muy pronto! ¡AGH!

9.3





co. Nosotros lo jugamos en la X360 y se ve de lujo. ¡No queremos pensar lo bien que se va a ver en una PC de última generación cuando llegue –recién para febrero de 2008–! La máxima atención puesta en los detalles nos dejó pasmados. Hay luces y sombras que se comportan con realismo por todos lados. Los millones de objetos esparcidos por ahí. ¡La bruma en los callejones!

Y qué sería de un hermoso nivel de detalle si no pudiéramos aprovecharlo en forma interactiva, ¿no? Altaïr es un bandido que puede escalar cualquier cosa que se le cruce. Puede correr por los techos, saltar, treparse, andar a caballo y subirse a las inmensas torres que pueblan las ciudades para tener una vista de halcón de todo el terreno. Ahí arriba, donde nadie nos ve, sólo se oye el sonido del viento y los pájaros que nos rodean. Es el lugar ideal para estudiar los objetivos, tomarse un descanso y espiar a los desprevenidos civiles. Y, para no tener que bajar piso por piso hasta el nivel del suelo, Altaïr puede saltar desde esas inmensas alturas hasta una carreta llena de heno. Completamente inverosímil, pero súper efectivo. Son esos momentos en los que nos sentimos unos anti-héroes de verdad. ¡Belleza!, como diría el Bambino.

De amor y odio

Todo se siente orgánico y fluido en Assassin's Creed. Los movimientos y animaciones, el control intuitivo, los hermosos duelos a espada limpia. Todo. La libertad que tenemos de matar a quien queramos –ya sea usando toda la habilidad del sigilo, clavándole una daga al eventual finado o batiéndonos a duelo contra decenas de guardias al mismo tiempo– no tiene precio. La posibilidad de pasar del sigilo a la acción, y viceversa, es única.

Para completar el juego, es necesario liquidar a nueve objetivos en total. Pero llegar a ellos no es tarea fácil –al menos no al principio–. Las misiones se desarrollan alrededor del mismo patrón: primero hay que sortear una serie de mini quests para reunir la información necesaria sobre nuestro objetivo, y luego saltamos al asesinato per se. Estas mini quests se dividen en vapulear a bifes a alguien hasta que escupa información, hablar con algún informante, robar cartas de transeúntes que contienen preciados datos, o sentarse en un banco y escuchar conversaciones ajenas. Y acá es donde radica el gravísimo problema de Assassin's Creed. Estas son todas las opciones que tenemos para llegar al objetivo final. No hay más. Y cuando hablamos con un informante por enésima vez, lo cosa se pone pesada, repetitiva.

Por el otro lado, los asesinatos finales son entretenidos, y pueden realizarse con el más precavido de los sigilos o a espadazo limpio. Cualquiera de las dos opciones es bienvenida y efectiva por igual. En niveles más avanzados, los objetivos se esconden detrás de filas enteras de guardias y se hacen complicados de alcanzar. Cuando cometemos un asesinato, los guardias de la ciudad son alertados y comienza la cacería. Las persecuciones son otro de los puntos fuertes. Ya sea aguantando los trapos contra decenas de guardias a la vez, escapándonos por los techos, o escondiéndonos en callejones o entre una multitud de profetas con vestimentas similares a las nuestras, los momentos de tensión son gloriosos en el juego. Lamentablemente, no podemos decir lo mismo de la historia, que intercala el relato entre el pasado y el presente en el que jugamos, llegando a un final confuso y barato que deja lugar para una secuela.

Mucho se ha dicho sobre Assassin's Creed y su decepcionante desenlace. Lo que no se puede negar es que sus niveles de producción son tan altos que alcanzan para justificar su compra. Es un juego que van a amar u odiar. Tómenlo o déjenlo. La decisión final es suya. Por suerte, Ubisoft es una compañía seria, y seguro que hará las cosas aún mejor para la futura e innegable secuela.

[i] Marcos G. Pesquero | Braindead

BlackSite
Area 51

Condenado a sufrir en vísperas de Navidad

Editor: Midway | **Desarrollador:** Midway Studios - Austin | **Género:** FPS
Lanzamiento: Noviembre 12 de 2007 | **Jugadores:** 1 / 2-10 Multiplayer
Req. mínimos: CPU 3.0 GHz, RAM 2 GB MB, Video 256 MB, 15 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista.
Req. recomendados: Video 512 MB
Web oficial: www.blacksitegame.com
Plataforma: PC / Xbox 360 / PlayStation 3

Lindos gráficos y algunos breves momentos interesantes.

Uno del montón. ¡Tener que terminarlo para jugar Call of Duty 4!

5.8





Qué meses ajetreados estos últimos para el gamer. Entre el trabajo, la familia y la pareja, casi no queda tiempo para jugar a la veintena de títulos que salieron. Call of Duty 4, Crysis, UT3, The Witcher... Pero no importa. ¡Escribo para una revista de videojuegos, maldita sea! Sé que cuando llegue a casa, agotado y maloliente por culpa de la ola de calor, recibiré un mail que me obligue a revisar todas estas maravillas juntas. Abro la casilla y: "Marcos, te estoy mandando BlackSite: Area 51 para PC. Con amor, Dan". No. No. NOOO. ¿Qué hice para merecer esto?

Y así fue que me enfadé. Hice caso omiso a mi responsabilidad de reviewer y me instalé Call of Duty 4 también. Jugué a ambos en simultáneo. ¡Grave error! Avanzaba un nivel en BlackSite y largaba todo para darle al otro. Cuando debía estar combatiendo alienígenas en el estado de Nevada, yo veía bin ladens camuflados en Medio Oriente. Con tentáculos, claro. Fue un trabajo duro pero lo logré.

El problema es que BlackSite es aburrido. Mucho. Y cuando un juego es aburrido ya no importa la calidad gráfica, la historia, el sonido o lo que fuere. Es aburrido y punto. Y si un juego te aburre no lo jugás. ¿O no? BlackSite es un juego de acción en primera persona. Los tiroteos no son tan malos, pero tampoco nada que no hayamos visto. Las misiones se encaran junto a un escuadrón de dos o tres soldados a los cuales se les puede asignar un par de comandos básicos, porque nuestro protagonista es tan limitado que ni siquiera puede abrir una puerta por su cuenta. Por eso es que utiliza todo su potencial táctico para comandar a sus compañeros a que lo hagan. Y no porque BlackSite sea la panacea de los juegos de acción tácticos. ¿Qué falta? ¿Qué les pida que le limpien el traste también?

El resto del juego consiste en sufrir la paupérrima inteligencia artificial de tus compañeros –y de los enemigos también– y conducir a bordo del ocasional vehículo. Se había prometido un revolucionario sistema que cambiaría la moral sobre nuestro escuadrón, según el rendimiento en el campo de batalla. La buena noticia es que ese sistema fue incluido en BlackSite. La mala es que su desempeño es completamente nulo por culpa, una vez más, de la triste inteligencia artificial.

Convengamos que BlackSite: Area 51 no es la peor de las calañas que jamás haya surcado el mundo de los videojuegos –hemos visto cosas peores que mejor no nombrar–. Pero no lo compren. Y más aún en esta época, en la que los grandes títulos afloran con desenfreno. Quizás lo hubiéramos disfrutado más a mitad de año, pero no ahora.

[i] Marcos G. Pesquero | Braindead

Kane & Lynch
Dead Men

Eidos nos vigila

Editor: Eidos
Desarrollador: IO Interactive
Género: Acción
Lanzamiento: Noviembre 20, 2007
Jugadores: 1 – 2; 8 en línea
Req. mínimos: CPU 2.0 GHz, RAM 1 GB, Video 128 MB , 7 GB en disco. DirectX 9.0c.
Req. recomend.: 2.4 GHz, RAM 2 GB, Video 640 MB
Web oficial: www.kaneandlynch.com
Plataformas: PC / Xbox 360 / PlayStation 3







Acción, gráficos, ¡romper todo!

Repetitivo, sistema de disparo, pobre IA. Eidos no nos puso avisos.

5.0

¿Qué pasa cuando se juntan dos personajes como Kane, un ex miembro de Los 7, banda de elite mercenaria, y un psicópata loco como Lynch, quien mató a su señora al mejor estilo Barreda tras haberle gritado “conchita”?

La historia comienza cuando Kane está siendo trasladado a otra prisión y lo rescatan –por así decirlo– casi haciendo volar la van por los aires; y, ¿quién estaba a su lado? El loco de Lynch. Los 7 era la antigua banda de Kane. En una misión fallida en la tierra de Chávez, Kane se fugó con el botín, creyendo que todos habían muerto. Pero ahora han vuelto a buscarlo. De lo contrario, hay promesa de hacerle carne picada a la mujer e hija. Peor: Lynch hace de buche y lo tiene que seguir a Kane hasta que devuelva la platita.

Es un típico shooter en tercera persona, una copia de Stranglehold con R6, pero feo. [N. del Ed.: ¡Mico idiota, estás DESPEDIDO!] Visualmente es lindo, aunque tampoco gran cosa para los tiempos que corren. En PS3 y X360, por lo que sabemos, se ve idéntico, pero con algunos tironcitos. El sistema de disparo se siente muy tosco al gatillar. La IA (Inteligencia Artificial) es pobre. A pesar de eso, las gráficas dentro del banco, boliche nocturno e interiores están muy bien logradas; vuelan pedazos de pared y vidrio a puro balazo.

Poco creíble cuando nos rodean tres o cuatro polis: te hacen paté de foe, quedás tirado en el piso viendo todo rojo; a los 10 segundos viene un compañero y te revive. Mientras, te siguen dejando la cola como una ensalada. ¡Y vos como si nada, fresquito y a los tiros de nuevo!

Los muchachos de Eidos no aprendieron cómo animar a los personajes. ¡Muy rígidos! El pobre Robocop se estaría revolviendo en su tumba de ver a estos dos gringos corriendo y esquivando balas.

En cuanto al multiplayer, se puede jugar cooperativo con un compañero en pantalla dividida (incluso en PC, con un gamepad de Xbox 360). En línea, vía Windows Game Live, con siete delincuentes más, formando una banda criminal para robar en distintos escenarios del single player y escapar con la alegría de meterle bala a un colega y salir pitando con el botín, perseguido por los demás. O jugar a polis para impedir el atraco.

Kane & Lynch: Dead Men es acción y pura acción. No se van a cansar de disparar, correr, pegarle a chinos y polis. Ojo, ¡el juego cuenta con dos posibles finales! Si son sensibles, ¡preparen el pañuelo! Porque los va a dejar moqueando como las telenovelas brasileñas de la tarde (pero sin el sexo). Depende de ustedes cuál final ver. Cuidado: ¡Un irrompible nunca llora!

Leandro Venturini | Dióxido



MASS EFFECT™

Su efecto es casi una masa

No se trata de una exageración, ni tampoco estoy tan borracho como para decir algo así a la ligera, pero debo reconocer que terminé Neverwinter Nights unas trece o catorce veces, incluyendo a las expansiones. Desde ese momento, cuando miraba algo de BioWare era con la vista para arriba, porque era seguro que pintaba groso. Tanto Knights of the Old Republic como Jade Empire reconfirmaron esta creencia; aunque también lloré cuando supe que casi no iban a tener influencia en Neverwinter Nights 2 y cuando vi cómo Obsidian lo arruinaba todo. Pero se venía Mass Effect, y en Internet estaban todos de pie esperando a que saliera. Lo confieso, yo era uno de esos. Y cuando lo vi, apenas pude decir dos palabras: "Ah, bueno".



Editor: Microsoft Game Studios
Desarrollador: BioWare
Género: RPG | **Lanzamiento:** Noviembre 20, 2007
Jugadores: 1 **Web oficial:** www.bioware.com
Plataformas: Xbox 360

Muy buena historia. Gráficos y voces para quedar comatoso

Algunos bugs. Combate poco pulido. El framerate.

8.9

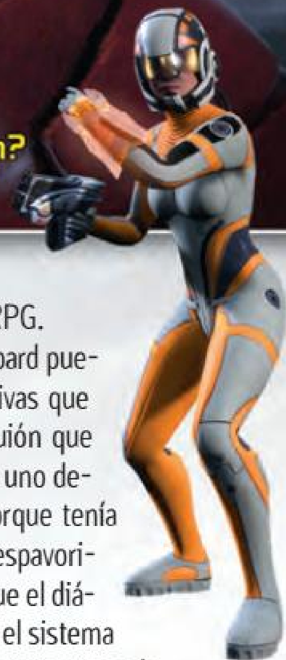
Fai Dan: Looks like a dozen. Maybe more.
Can I help?
What's going on?
Only a dozen?

Érase una vez, en nuestra propia galaxia...

... que ya de por sí está repleta de diferentes razas y está tan politizada que hace que se tengan menos confianza entre sí que los miembros del Mercosur. Lo mejor de todo es que los humanos ni figuramos, verdaderos mequetrefes en la vastedad del espacio. Los que manejan el carro son unos tales Espectros, algo así como una versión de Judge Dredd intergalácticos con libre albedrío para ejecutar las maniobras diplomáticas y militares que se les cante. Peeero, la matraca empieza a hacer ruido cuando uno de estos Espectros decide probar la vida de un genocida en potencia, soltando por la galaxia robots propensos a romper todo lo que se les cruce. Ahí es donde entra Sheppard, con el papel de bueno-persigue-a-malo-de-planeta-en-planeta-hasta-que-lo-agarra-y-le-da-para-que-tenga. Suena a un cliché gigantesco, pero, lo crean o no, es lo mejor del juego.

¿Legal bueno o caótico malvado?

Todo lo estrictamente RPG dentro de Mass Effect es excelente, arrancando por algo tan elemental como la creación del personaje. Siempre se trata de Sheppard, sea hombre o mujer, pero todos esos stats y habilidades que nos gusta andar toqueteando están justo ahí para nuestro manoseo indiscriminado. Las clases básicas (sobre un total de seis) son tres: soldado, ingeniero y adepto; después de pasarlo por un traductor sci-fi nos damos cuenta de que no son otra cosa que el trío guerrero/pícaro/mago visto en cualquier juego de Dungeons & Dragons. Y sí, podemos hacer que Sheppard sea alguna de las otras clases híbridas o termine siendo algo entre medio de todas ellas; de otra manera, Mass Effect sería un chiste de RPG.



Pero el modo, la manera en la que Sheppard puede desenvolverse, las diferentes alternativas que tiene para elegir, en fin, el pedazo de guión que tiene el juego, es impresionante. Más de uno declaró no haberle gustado Neverwinter porque tenía demasiado diálogo. Bueno, van a salir despavoridos ante Mass Effect si piensan así, porque el diálogo lo es TODO. Las sutilezas que agrega el sistema de moralidad puede hacer que nosotros, supuestos paladines del Universo, terminemos siendo la cosa más turra que haya dando vueltas. Matarlo o no matarlo y tranzarse a la alienígena de piel azul o no son apenas dos dilemas entre las incontables opciones que forman la fina línea que decide si somos héroes o verdaderos hijos de p...

Por suerte, el universo de Mass Effect es bastante variado, aunque hubo un rumor medio extraño dando vueltas. En RPG anteriores, había que hacer todas las sub-búsquedas antes de terminar el juego, con la consecuencia de tener que empezar todo de nuevo si se nos escapaba una. El rumor consistía en que se podía seguir jugando una vez que la campaña principal estuviera terminada. Bueno... no es así. El juego termina con la campaña principal; ya fue desmentido en la página oficial de Mass Effect. Nada preocupante si tenemos en cuenta las cuarenta y pico de horas que toma darlo vuelta todo.

Y los gráficos... bueh... bajemos la persiana y vámonos. Un hilo de saliva se nos escapaba con cada cinemática, y si bien podrían haber hecho a las minas con un poquito más de busto (opinión personal, claro) [N. del Ed.: compartida], cada vez que hay un diálogo parece una mini-película. Otro punto que casi siempre termina siendo muy berreta



en los RPG es en las voces, pero acá parece que se pusieron las pilas. ¡Hasta llegamos a reconocer a Lance Henriksen por ahí!

Ahora viene la temida frase: Sin embargo...

Poniéndole la lupa encima

¡No! ¡Debemos ser fuertes! Decididamente, tenemos que mirar más allá de los gráficos, de cómo mueven los tipitos la boca a la par de los diálogos y de los detalles en las caras –en las que se ven hasta las cicatrices–. Hay que ser más objetivos, más detallistas. En otras palabras, a Mass Effect hay que nerdearlo un poco. Y así empezamos a notarle algunas fisuras, que parecen existir posta, porque a veces Sheppard tiene la costumbre de quedarse trabado (o trabada, si lo juegan como mujer) en los escenarios. Sí, ustedes pueden estar pensando que, con la tecnología como está a estas alturas, que un tipo se quede trabado entre dos texturas es peor que un caso de negligencia, pero por ahora, y hasta que caigan un par de parches a través de Xbox Live, es lo que hay.

Otra cosa para tener en cuenta es que es muy difícil que IGN y Gamespot logren ponerse de acuerdo sobre un juego. Sorpresivamente, las dos páginas destacaron la deficiente inteligencia artificial de los aliados de Sheppard. Eso nos hizo temblar después de recordar las miles de veces que le gritamos a esa elfa boluda: "¡Bola de fuego ahora no!", un segundo y medio antes de que termináramos volando por los aires. Por desgracia, el temblor estuvo justificado, porque los personajes son de madera a la hora del quilombo. Tampoco es algo a lo que no estemos acostumbrados, porque en vez de controlar a Sheppard solo, casi estamos manejando a tres personajes. Después de acomodarles el inventario (lo podrían haber pulido un poco más), armas y poderes, rinden un toque mejor, pero no les pidan milagros. Claro que uno tiende a olvidarse cuando se empieza a poner canchero con las habilidades disponibles (revolear





a los enemigos por el aire como si usáramos la Fuerza, es lo más) y no todo es tan frenético como pinta. La idea de poner la pausa, tantear la situación y elegir una acción es un clásico dentro de BioWare, y funcionó de maravilla con Neverwinter Nights. Por desgracia, no se pueden acumular acciones: a Sheppard le gustan las cosas de a una.

Los dos últimos puntos flojos (y comprobados por nuestras propias garras) llegan con las escenas de combate arriba del Mako, esa lata de atún con ruedas que Sheppard tiene por vehículo. Tres palabras: es muy incómodo. Hasta que, después de una buena dosis de perseverancia, le terminen de agarrar la mano a la torreta, la primera reacción que van a tener es la de querer bajarse y reventarlos a todos a pie. Hicimos eso, e imaginen cómo nos fue. Ah, y recen por que no haya ni viento, ni nieve, ni tormenta, lo que nos lleva al otro punto. Sinceramente, no sabemos qué es lo que van a tener que inventar para corregirlo, porque a pesar del supuesto gran poder de procesamiento de la 360, en algunas partes, el framerate se cae a pedazos, literalmente.

Ahora, ¿es Mass Effect el mejor RPG que hay para la X360? En realidad es una pregunta tramposa, porque los RPG que hay para la 360 son contados con los dedos. La libertad de acción y alcance de Oblivion siguen siendo insuperables, pero Mass Effect es otra cosa; se siente más moderno y rico. Es evidente que no viene sin problemas, y lo más irónico es que, entre el inventario, el combate y los problemas de rendimiento, nos queda la sensación de que es la misma X360 la que provoca estos males. Es de suponer que los de BioWare deben tener a sus programadores a los latigazos, amenazados de muerte hasta que no terminen los parches, pero lo bueno y definitivamente importante es que estos problemas no impiden disfrutar de Mass Effect.

Lisandro Pardo | Espectro

Una lección de la historia
Hacia donde vamos es de donde venimos

La industria de los videojuegos nació de la mente de un científico aburrido. Luego, fue el hobby de un estudiante genio. Terminó por consolidarse con la creatividad de un hippie visionario. Pero esos eran otros tiempos. Tiempos muy diferentes, es cierto, pero que nos pueden dar una muy importante lección. Haríamos bien en aprenderla.

Según el último reporte de la Electronic Software Association, el crecimiento económico de la industria de los videojuegos supera al de la economía de los Estados Unidos en 4 a 1. Desde 2003 hasta 2007, las ganancias crecieron un 17%, contra el 4% de la economía estadounidense. En 2006, aportó nada menos que 3.8 mil millones de dólares al producto bruto interno de ese país. Pero tanto crecimiento no llegó sin consecuencias.

Los costos para lanzar un juego son altísimos, y los riesgos son aún más altos: según EA, sólo uno de cada ocho juegos da ganancia. Y es lógico; los costos del lanzamiento de los títulos Triple A, según Ryan Payton, productor de Konami, ascienden hasta entre 10 y 50 millones de dólares. Una verdadera locura. Por eso –y este dato no es menos importante– la mayoría de las empresas invierten más en publicidad que en desarrollo, tratando de asegurar ventas.

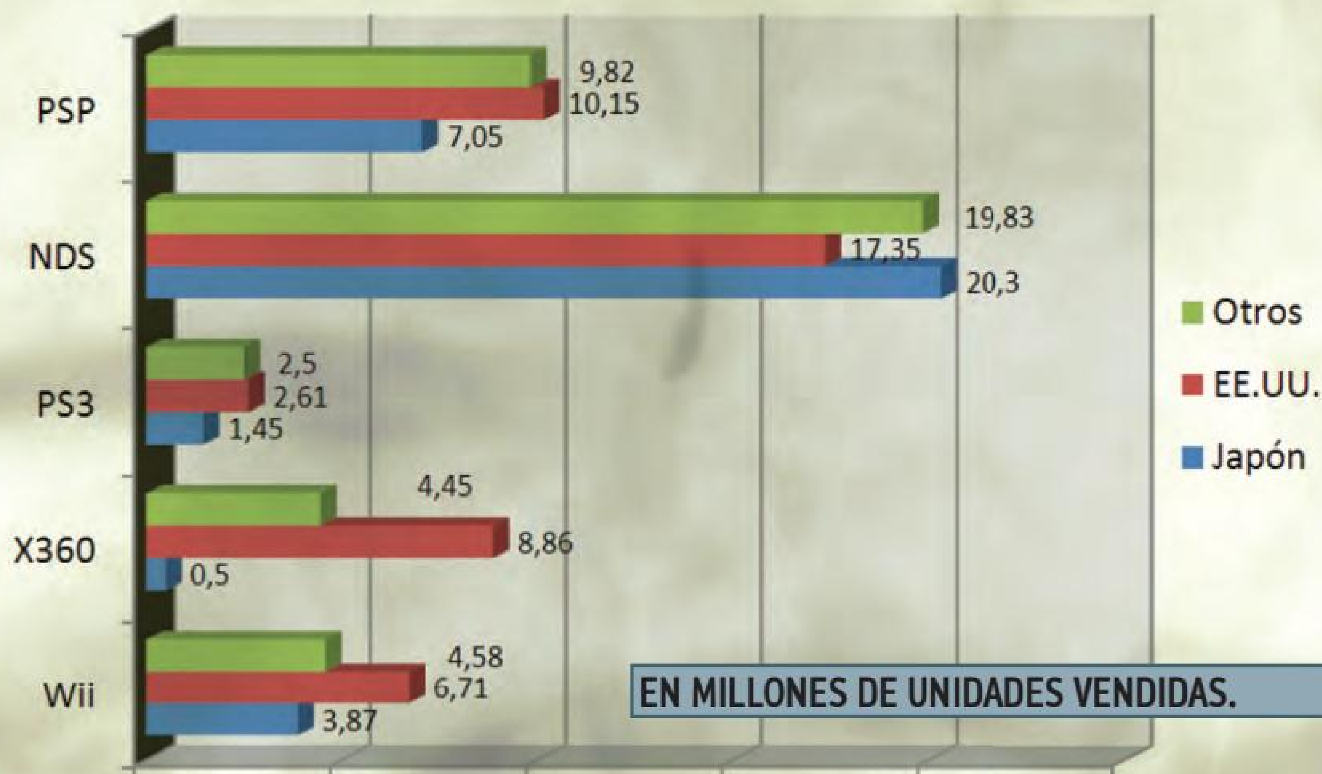
Para que se den una idea de la situación, Billy Pidgeon –analista del IDC– sostiene que los títulos que vendan por debajo de 500.000 unidades en el primer día, deben considerarse fracasos millonarios. "Dos o tres de estos fallos pueden dañar hasta a los mayores publishers de la industria", afirma. Según Payton, Metal Gear Solid 4 necesita vender 1.000.000 de unidades el día uno o dará pérdida. Un número dudoso si se tiene en cuenta que es exclusivo de PS3, una consola con apenas 2.5 millones de unidades vendidas en los Estados Unidos (al mes de octubre, según Reuters).

Como si fuera poco, el ciclo de ventas de un videojuego comienza y termina en las primeras semanas. Muchas veces se ha comparado a la industria de los videojuegos con la de Hollywood, pero eso es un gran error contable. El cine tiene múltiples maneras de rentabilizar sus productos: los estrenos en los cines, las ventas de los DVD, los derechos para la televisación, etc. El ciclo de ventas de una película deja ganancias residuales por muchos años. No así el de los videojuegos.



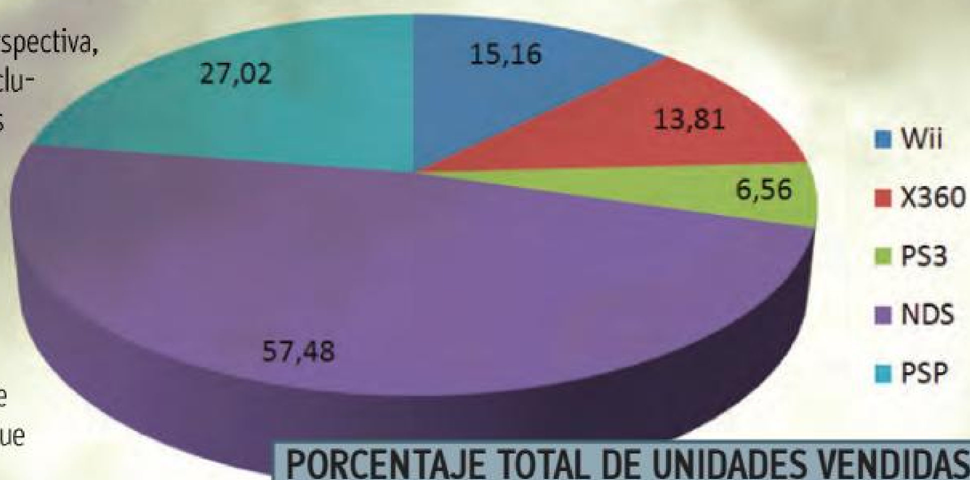
¿Y a mí qué?

Primero, las buenas noticias: si esta tendencia continúa, probablemente se acaben los títulos exclusivos de un sistema. Los costos son demasiado elevados para que una distribuidora pueda limitarse a las ventas en un sólo formato. Sobre este asunto, Peter Dille, Vicepresidente Senior de Marketing de Sony, afirmó: "Entendemos que los publishers estén necesitando recuperar su



EN MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS.

inversión. Desde nuestra perspectiva, mientras los juegos no sean exclusivos de otras plataformas, los usuarios de PS3 no se están perdiendo nada". Muchos analistas aseguran que el tan esperado MGS4 será el último de los juegos exclusivos de la consola de Sony. Incluso se animan a afirmar que a Konami no le quedará otra que convertirlo a Xbox 360 y PC.



PORCENTAJE TOTAL DE UNIDADES VENDIDAS.

Las malas noticias, por otro lado, son verdaderamente malas. Ante el elevadísimo costo de los videojuegos actuales, las empresas tienen que ir a lo seguro. Y lo seguro no siempre es lo mejor. Por lo que, si todo sigue igual, podemos esperar cada vez menos innovación y cada vez más clones de juegos exitosos y secuelas. O sea, más de lo mismo... por mucho tiempo.

La historia dice...

A mediados de los ochenta, la industria de los videojuegos pasó por una de sus etapas más catastróficas. Había mucho dinero que ganar, todos se estaban llenando los bolsillos de oro. Y la industria pasó a ser controlada por ejecutivos, más que por genios creativos. Nolan Bushnell había abandonado Atari, dejándola en manos de tipos trajeados que sabían mucho de números y marketing, pero poco de fichines. Y la fiebre del oro comenzó. Salían decenas de juegos por mes, pero eran clones de clones o títulos de pésima calidad, que se sostenían sólo por sus conocidas licencias. Casos famosos son ET y Pac-Man, para la Atari 2600. Estos juegos terminaron por aburrir a la gente y se produjo el ya conocido Videogame Crash, una depresión en la venta de videojuegos en todo el mundo, con epicentro en los Estados Unidos. Cuando las ganancias escasearon, los ejecutivos se fueron a explotar otras minas recién descubiertas; pero los jugadores nos quedamos con una industria en ruinas.

Las circunstancias eran muy distintas, sí, pero vale la comparación. Son pocos los que se animan a hablar de la industria de los videojuegos en términos catastróficos. Y lo bien que hacen. Hoy el público es mucho mayor al de antaño y los videojuegos ya están tan integrados en nuestras vidas que difícilmente puedan desaparecer de un día para el otro. Pero, tarde o temprano, la industria aprenderá la lección y se dará cuenta de que con menos se puede hacer más. El caso de Nintendo, con su Wii y su DS, es el mejor ejemplo. Con consolas baratas e innovadoras, con costos de desarrollo accesibles, se está comiendo al mundo de los fichines. Los números hablan por sí solos. Las conclusiones sáquenlas ustedes.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

Pornopíxel 2

FICEBA: Como la E3, pero de tetas

"¡Tetas, Max! ¡Tetas y culos! ¿Entendés? ¡Eso vende! ¿Cómo? Es trabajo, man, ella lo va a entender. Claro. Sí, ya sé también que nada que ver con la revista. ¡Pero algo se nos va a ocurrir, yeah! ¡Vamo, bolú, vamooooooo!"

Dan, 2007



A ver, ehmm, tengo que escribir algo que justifique esta nota. Este... Aquí voy: No es tan tirado de los pelos que mezclemos cine erótico con fichines. La industria del sexo ha cumplido un papel trascendental en el desarrollo y acogida [N. del Ed.: Mala la actitud] de las nuevas tecnologías estando siempre a la vanguardia.

Existe una leyenda urbana, muy graciosa pero falsa, sobre cómo el Betamax perdió ante el VHS por no permitir contenido sexual. Si bien esta afirmación es más o menos inexacta, fue tema de discusión en el lanzamiento de los nuevos formatos: el Blu-ray y el HD DVD. En un principio, Sony habría deslizado el rumor de que no iba a permitir películas triple X en su nuevo sistema. La industria pornográfica se escandalizó, retirando de inmediato su apoyo. Los analistas ya daban por ganador al formato High Definition DVD. No mucho después, un poco a modo de disculpa, Sony desmintió el rumor y dijo: "¡El que se quiera



Costa Salguero para estar en el último de los cuatro días del Festival Internacional de Cine Erótico de Buenos Aires (ficeba.net).Yo iba nervioso, pensando en que vería en persona a la invitada principal del evento, la Cicciolina, a quien considero casi de mi familia. Dan me habla de los beneficios de tomar jugo de limón al levantarse. El taxista relojea por el retrovisor. Que te purifica todo, me dice. Que hace mucho que no se resfría, que le saca la resaca. El taxista levanta las cejas. Le prometo que lo voy a probar. Llegamos a FICEBA. El taxista se va a comprar limones y, en la entrada, a nosotros nos escanean de pies a cabeza. "¿Por qué tanta seguridad?", le pregunto al guardia. "Puede venir mucho loco acá, ¿vio? Demasiadas mujeres desnudas haciendo chanchadas". A Dan le brillan los ojitos, y una sonrisa lobuna le atraviesa la cara. Yo miro mi anillo de oro y exhalo un profundo suspiro. Adentro, un despelote.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

tocar con el Blu-ray, cosa suya (es bárbaro cómo se ve)!". Ese es el peso de la pornografía. Podría haber definido la Guerra de Formatos (que aún sigue sin conclusión) y haber dado por ganadora una consola por sobre otra: la Xbox 360 (HD DVD) o la PlayStation 3 (Blu-ray).

Más aún, la pornografía ha sido una de las industrias que mejor se ha adaptado a los avances tecnológicos. Desde que existen los videojuegos, existen los videojuegos porno. Hay erotismo y pornografía en los celulares, en Internet, en la tele, hay revistas de tetas y culos [N. del Ed.: ¡Eso vende!], hay shows en vivo y servicios de todo tipo. En la misma FICEBA había cosas que estuvieron ausentes en la Argentina Electronic Show 2007. Muestra de ello era el robot penetrador Sex-Matic, una televisión 3D (sin anteojos) que nos rompió la cabeza y una pantalla gigante de alquiler, que puede servir tanto para mimarse con estilo como para fichinear con Über-placer.

Además, la industria pornográfica es una de las más interesadas en cosas como Realidad Virtual y Tecnología Háptica (tacto mediante interfaces). Tan interesada está, que fue Vivid Entertainment (hogar de muchas de tus pornoestars preferidas, no te hagás el gil) la primera empresa que desarrolló un prototipo funcional de traje cibernético... ¡en 1999! El Cyber Sex Suit fue un traje de cuerpo completo para interactuar con espacios virtuales y tener sexo a distancia, una tecnología que ahora se conoce como "cyberdildonics".

Por esas y muchas otras razones, la pornografía no es un tema para descuidar en una revista de videojuegos. ¿OK? Listo, miren las fotos. Las sacó Dan mientras yo trataba de que no se trepara al escenario.

Pero es trabajo, mi amor. ¡Tengo que ir!

Domingo 18 de noviembre. Nos aproximamos al Centro

Algunos Premios
Consuma Nacional

Mejor película argentina
Reality Sex, Parte 2,
de Martín Lucas (Sexópolis Argentina)

Mejor Director argentino
César Jones, por Pornumental Jone's
(LPsexxx Realizaciones)

Mejor actor argentino
Loki, por Perversiones sexuales de una terapeuta
(LPsexxx Realizaciones)

Mejor actriz argentina
Deborah Prat, por Iniciaciones (Argentina Triple X)

Premio especial del Jurado
Nacho Vidal

Premio especial FICEBA 2007
Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales

Premio a la trayectoria
Víctor Maytland

Premio de la Organización
Coordinación SIDA

Premio especial del público
Cicciolina

Dan & Max
Castigados

Irrompibles vs. Team Fortress 2

Tres tristes tigres y un fenicio



Hace años que escribo aventuras Irrompibles. Es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo. Y para serles sincero, hace años que estaba aburrido de las monigotadas de mi mascota, Moki. Él es como uno de esos espectáculos baratos de la calle Corrientes: siempre los mismos chistes gastados y vulgares matizados por el buen trasero de una vedette. En el caso de Moki, sería un trasero de bidet, porque necesita una buena lavada, sí, señor.

Es por eso que acepté gustoso el ofrecimiento propuesto por el resto de mis compañeros: una partidita entre todos y en equipo al Team Fortress 2 (el feliz multiplayer de The Orange Box, vean Irrompibles #2).

En esta nota encontrarán las respuestas para completar las preguntas que siguen a continuación:

1. ¿Quién fue el astro en este fichín? R_ _ _
2. ¿Quién debería enrolarse en las Carmelitas Descalzas? P _ _ _ _ _

De cómo nos enfrentamos a dignos adversarios

En un equipo: Fonsi, Pablitus & Dióxido. En el otro, Shadbox, Moki y el líder del escuadrón... o sea, yo.

Y déjenme confesarlo: fue duro repeler las continuas oleadas del enemigo. Empleaban tácticas primitivas, y su puntería carecía de seriedad alguna, pero lo que no tenían de habilidosos lo tenían de testarudos. Como dijo alguien por ahí, la partida parecía una versión fashion del clásico "Piedra, papel o tijera". A veces nos enfrentábamos a dos machinegunners y un médico enemigo, y nos daban la mamila. El doc curaba a los patovicas armados, mientras estos hacían el trabajo de limpieza. Nosotros nos reorganizábamos y, con Shad a cargo del sniper, nos cargábamos al médico; en tanto, Moki incendiaba a uno de los grandulones, mientras yo recitaba la palabra del Señor sepultando a la escoria enemiga.

A veces, los tres éramos "ametralladoristas". A veces espía, ingeniero y doctor. Las combinaciones se armaban sobre la marcha, y –es de hombres admitirlo– más de una vez Fonsi me hizo comer su estofado de plomo; o Dióxido, en el momento menos oportuno, curaba a Pablitus, quien me impartía nuevas lecciones acerca del dolor.

¿Cuál equipo fue el mejor? Creo que el nuestro, pero la verdad eso no importa. Eran dignos adversarios. Adversarios inteligentes que no corren como mikos empiojados a morir una y otra vez mientras su team cae estrepitosamente de los rankings como si fuera un nuevo CD de Pablito Ruiz.

Pero todo eso iba a cambiar, sí, señor...

De cómo la Decadencia connected

Y entró Pierru al server. Tarde. Lento. Como siempre. Y ahí empezaron los problemas. Problemas para el equipo de Pablitus, Fonsi & Dióxido, ya que el server, en venganza, les envió al fenicio a su equipo. Problemas para todos,

porque además de torpeza, Pierrú trajo consigo al lag.

La partida se tornó imposible. Trepamos de 50 de ping a 900. Como es su costumbre, el farabute de Pedro tenía que aumentar algo para ser feliz, y en vez de retocar sus precios, debe haber retocado los números del ping. Dióxido finalmente se retiró como un hombre, intentando con su sacrificio disminuir el lag reinante. Lo logró. Y fue, tal vez, el héroe de la jornada. Pero claro... eso fue el acabose para su equipo.

Pierru hacía lo que mejor sabe hacer: correr como un zombi cargado de anfetas. Como una fan enloquecida de High School Musical 2, iba sin rumbo y con una sonrisa tonta grabada en la cara, dejando expuestos a sus compañeros de equipo, que nada podían hacer contra las tácticas de guerrilla implementadas por el mío. Caían una y otra vez sin remedio, porque Pierrú se había puesto caprichoso y quería ser sniper en vez de médico; de ahí que cayeran sin "remedio", jijiji.

Yo reía como un adolescente enamorado en el día de la primavera de sólo pensar en los insultos que fluían, a través de la red, hasta los oídos del fenicio. Para él, todo es Deathmatch. No existen otros modos de juego. Ya esto le acarreaba problemas en la niñez, porque, para él, el único juego que existía era la escondida (típico de sniper), y fue así que se quedó sin amigos (salvo Inodorelli, que es otro demente de esos que corren con baba en la boca). Así, con Moki & Shad nos cansamos de tomar checkpoints y empujar a sus letrinas a dos superadísimos Pablitus & Fonsi.

Hartos de la impericia de su colega, ambos se desconectaron.

Fue entonces cuando Shad lamentó haber nacido. El server balanceó, y adivinen quién quedó del peor lado...



De cómo fuimos ninjas en pantaloncillos cortos

El último desafío era sencillo: un mapa donde había que robar documentos y devolverlos a la base sin dejarse sustraer los propios. Era una excelente oportunidad para que Pierrú se reivindicara.

No lo hizo, claro. Corría fascinado con el lanzallamas que utiliza el Pyro, y Shad quedó sólo ante dos hábiles scouts que, en segundos y en pareja, barríamos el nivel cubriéndonos uno al otro y robando los planos secretos.

Finalmente fue demasiado para Shad, que prefirió ir a ver un documental sobre la reproducción del pecarí estéril antes que soportar al estéril pecarí de su coequiper. He dicho.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo

Pueden ver la afiebrada versión de Moki de esta misma aventura en Irrompibles # 3. ¡Pobre fenicio!

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Escríbannos para dejarnos ideas geniales, críticas constructivas, pedidos imposibles y reflexiones de inodoro. ¡También pueden escribirnos en www.irrompibles.com.ar!

A LA PIPETA. Queridos mikos, dos puntos, ustedes saben lo difícil que es ser un verdadero irrompibles desde tan lejos (Caleta Olivia, Santa Cruz), y sin poder conocer a la mayoría ni haber asistido a sus tan memorables lanes ni reuniones (lagrimón de por medio). Pero quiero decirles que nunca abandoné mi atalaya de vigilancia hacia las puertas que dan al sur, siempre fiel y firme, siguiéndolos en todas y cada una de las suyas, y, en esta gran empresa que es la revista, no me podía quedar atrás.

Según me dijeron, fui el primero del Interior en tener la revista (que no haya viajado) ya que me la hice enviar. No podía ser de otra forma, tenía que tener eso que dentro de un tiempo va a ser LA ÚNICA HERENCIA que les voy a dejar a mis hijos, porque la saco del envoltorio para leerla y la vuelvo a guardar, no vaya a ser que a la providencia se le ocurra hacer que se le chorree algo encima.

La revista me encantó, tiene de todo e incluso más. No perdió eso que tanto tenía miedo... que es el pikor por el fichín. GRACIAS POR HACER ESTO POSIBLE, por hacer todo e incluso más de lo que tienen a su alcance para lograr que nosotros, meros mikos, disfrutemos.

Un abrazo, gente, sigan con ese mismo esfuerzo; no les pido más porque se nota que es demasiado. // **Diego Olmos**

¡HACE 720 HORAS que no juego un MMORPG! –escribo esta carta tan feliz como cualquier borracho recuperado de su adicción–, pero en el fondo sé que lo deseo, la pantalla de Login, subir el Level, esconderme en las afueras de una ciudad esperando que salga un newbie level 1 y rebanarlo como un salame italiano.

Dicen que el primer paso es reconocerlo, pues a mí me llevó más de lo normal. Comencé a pensarlo seriamente el día que accedí a mi lista de "programas recientemente usados" de mi bendito Windows y el único icono que figuraba era el de susodicho juego. Fue cuando me di cuenta que mis mejores amigos eran orcos y elfos, y que todas las mujeres que conocía... ¡en realidad eran chabones!

El paso siguiente fue el más duro, UNINSTALL. Eliminar accesos directos... y sólo como protección. Eliminar mi cuenta en el server. (Sin embargo, tengo siempre el CD del juego al lado mío.) Los primeros días de abstención fueron difíciles. Eran más largos. ¡Había más gente real a mi alrededor!

No pasó mucho tiempo hasta que la mascota de un amigo pasó a mejor vida, y ahí recordé la gracia y la filosofía del respawn; recordé que en mi utópico mundo podía moler a palos a un monstruito para lootearle un item, pero cuando traté de hacerlo en la realidad, el que fue molido y looteado fui yo (por suerte no se llevaron mis harapos). ¡Volví a entrar en crisis, la depresión era terrible! La tentación de volver a mi mundo donde era un poderoso líder de un clan, y no una hormiga más, como en la realidad, me consumía. ¡Pero logré aguantar y manter mi castidad! De vez en cuando, pongo el CD y navego por el menú... sólo para recordar viejos tiempos...

Acabo de poner a instalar el juego, sólo para ver las imágenes que pasan mientras se carga la barrita, y me hace pensar en la razón por la que somos tan débiles frente a estas tentaciones del demonio; ¿Será que queremos escapar de nuestra aburrida vida?¿O es sólo la necesidad de liberar nuestros pensamientos de la monotonía y la vida cotidiana? Obviamente, puedo asegurar que mi vida social aumentó considerablemente desde que volví a la realidad (o será que entré a la Matrix) pero mi vida se siente un poco vacía... al borrar mi lado guerrero, ese aventurero temeroso, perdí una parte de mí.

A veces, me pregunto si esa persona que yo era en ese mundo de fantasía, realmente desapareció... es más, voy a ver si puedo recuperar mi personaje para sacarle un par de pics... ¿cómo era la contraseña?? Ahh sí.... no.... ahhh... la tentación... es muy grande.... no puedo... re... sis... tir. // **Nicolás Arias**

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martin Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano Ferzzola

REDACCIÓN
Fernando Coun, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Leandro Venturini

AGRADECIMIENTOS
Ismael Briasco (Psicofxp.com), Microbyte, Jean Paul, Jorgelina Pecina (Gameloft), Esteban Sciacca (Microsoft)

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

RELACIONES PÚBLICAS / VENTAS
Mariano Sanjiao / Tel. (+5411) 4903-4558
Rodrigo Peláez / Tel. (+5411) 5957-7057

[IRROMPIBLES] Especial #1 es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAPSA. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

Impreso en en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar